ΤΕΥΧΟΣ 90 ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1992 ISNN 1105-5480 600 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

HARDWARE TEST

AMIGA 68030
Add-On card
Απογειώστε την
A500 σας!



TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ

VIDI ST

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK PC

PHOTOSTYLER

Special Review

The Secret Weapons
of LUFTWAFFE!







Adventure Special

DYNAMIX

Super Αφιέρωμα!


Nintendo
ΕΠΙΔΕ
Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ
BOULDER DASH
SUPER SPIKE V'BALL
The Legend of ZELDA
SUPER MARIO BROS. 2
MARIO MADNESS
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™ EUROPEAN VERSION
POWER
RESET
SELECT START
GNOMI / PCB
Original Nintendo Seal of Quality ™
Μόνο τα αυθεντικά προϊόντα NINTENDO συνοδεύονται από τη χρυσή σφραγίδα ποιότητος.
Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜ
◄ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ►



ΙΞΗ ΔΥΝΑΜΗΣ
70.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ, 600.000.000 ΚΑΣΕΤΕΣ
GAMEBOY
The AMAZING SPIDER-MAN
GARGOYLE'S
SUPER MARIO LAND
SOLAR STRIKER
KUNG FU Master
F-1 RACE
Nintendo GAME BOY
ΤΟ GAME BOY ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ:
• LIGHT BOY: Μεγεθύνει και φωτίζει την οθόνη.
• Ειδική θήκη μεταφοράς για το GAME BOY.
• Επαναφορτιστή / Μετασχηματιστή.
Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ:
• HOT LINE ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
• ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ NINTENDO CLUB ΓΙΑ ΣΑΣ
• ΠΛΗΡΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
• ΕΝΤΥΠΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΣΤΑ VIDEO GAMES
Nintendo

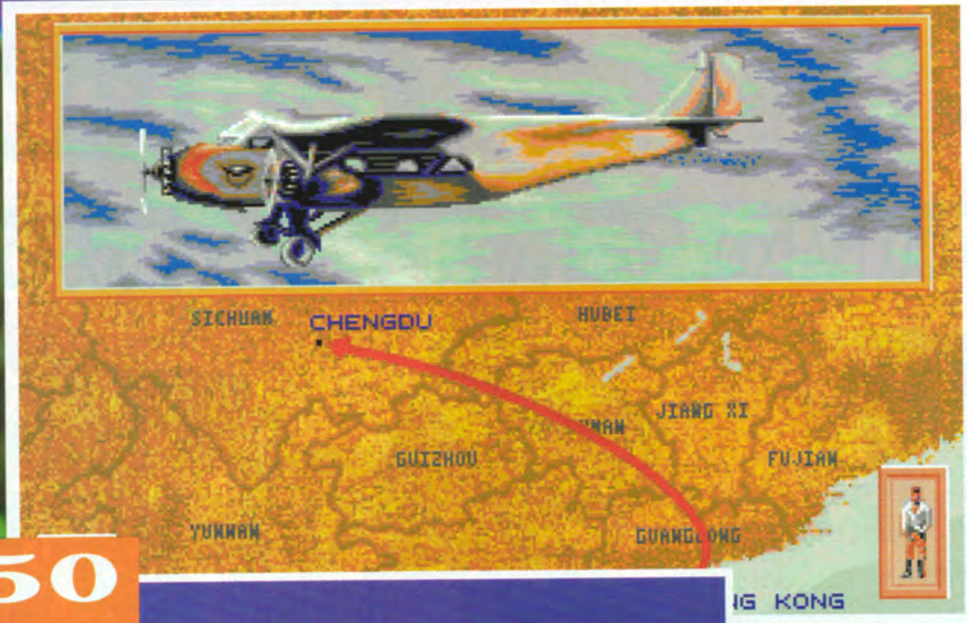
90

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1992

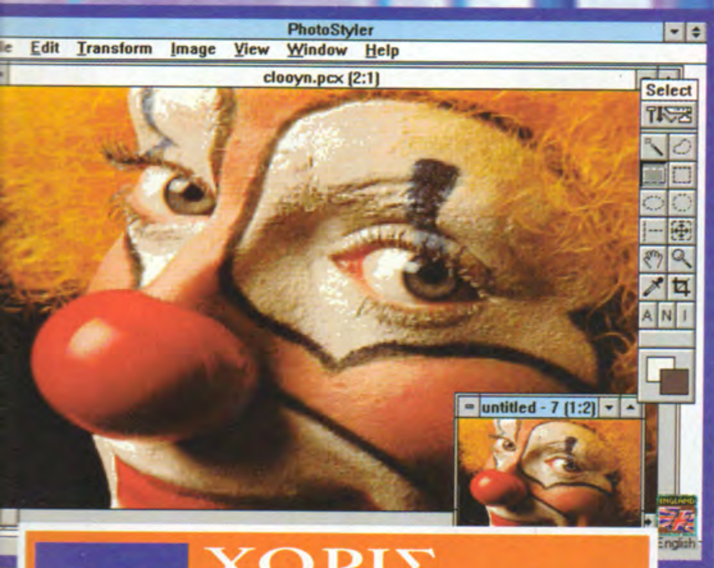
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσιούμπα
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Μιχάλης Ατάλιαλης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου, Κώστας Κυπαρίσσης, Γιάννης Αδαμόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Εφη Δοξοπούλου, Λίτσα Νέστορα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αλέκος Τσανανάς
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ, Τσανανάς

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Μαρία Κουτσιούμπα
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κορίνα Δρίτσα
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Άννα Σταυροπούλου, Μαριάννα Πλεξίδα, Μάρθα Πλεξίδα
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Αμαλία Γιαννοπούλου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 5.950 δρχ. - Φοιτητές: 5.600 - Ν.Π.Δ.Δ.: 8.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 9.200 δρχ. Αμερική: 11.450 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:George Kiparissis
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







80 ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
PHOTOSTYLER
Η Τεχνη είναι ψηφιακή!

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
32
Τα υπεραεροπλάνα των Ναζί σας περιμένουν να τα αντιμετωπίσετε!

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAMES REVIEWS

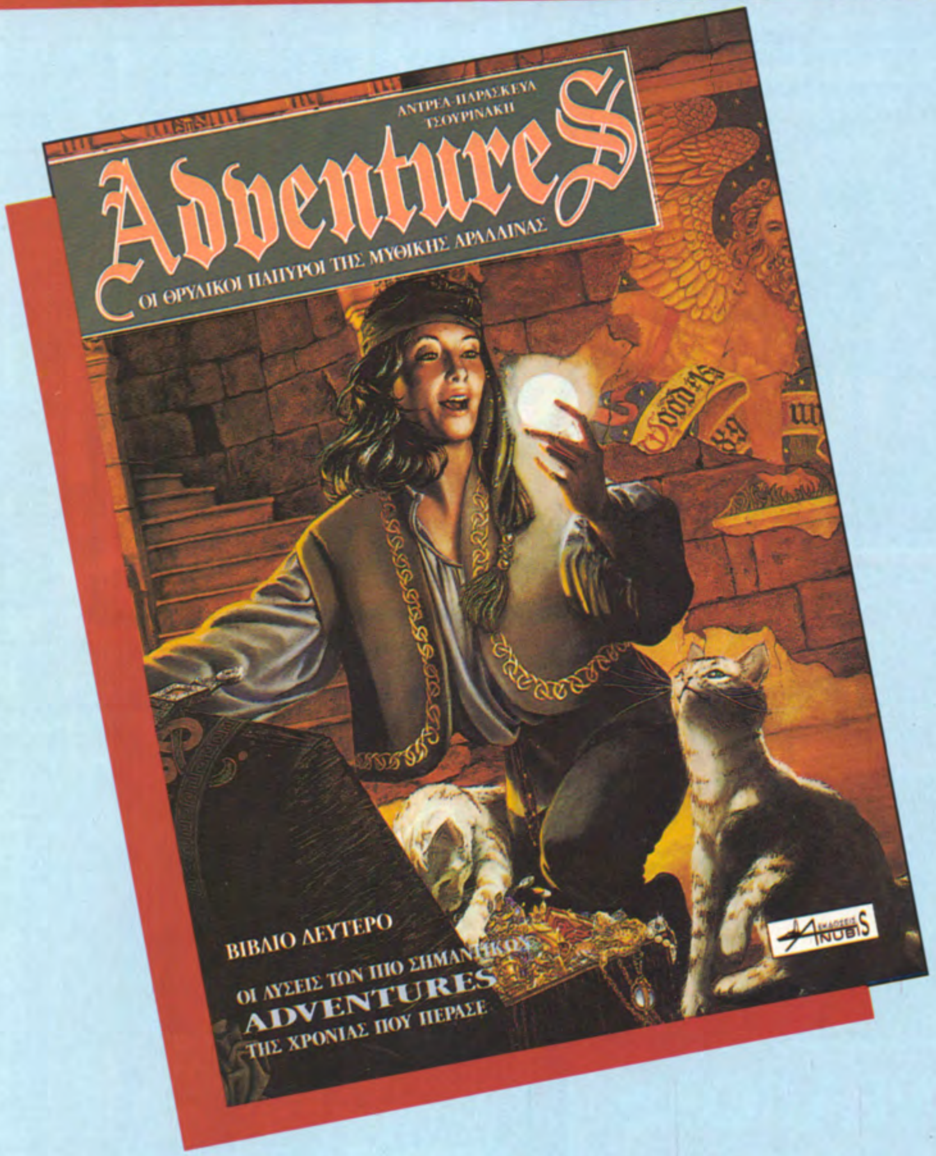
PLAY THE GAME

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

Γεμάτο ...περιπέτεια



Αποκτήστε το *Adventures!*

Κάντε δικό σας τον κόσμο της φαντασίας και της περιπέτειας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδόσεις ANUBIS Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Adventures. Για το λόγο αυτό, στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο................ με το ποσό των 3.200 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜ/ΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..

ΠΟΛΗ...

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ...

Το ***Adventures*** είναι ένα εκπληκτικό βιβλίο με τις λύσεις των πιο σημαντικών *adventures* γραμμένο ειδικά για τους οπαδούς τηςπεριπέτειας...

ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛ.: 3601761

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9241714 - 6, FAX: 9242219

γράμμα από τη σύνταξη

Αν μπορούσαμε να μεταφέρουμε τους συντάκτες, τα γραφεία της σύνταξης, τα home μας και τα εκτυπωτικά μηχανήματα στην αμμουδιά, τότε ίσως να κυκλοφορούσε και τεύχος Αυγούστου. Ομως, ειδικά η εκτυπωτική μηχανή θα αργήσει πολύ να γίνει portable και οι κεφαλές των disk drives δεν είναι μαθημένες να διαβάζουν δεδομένα που κρύβονται ανάμεσα από κόκκους άμμου. Μέχρι τότε, παρηγορηθείτε με ένα διπλό τεύχος, το οποίο φροντίσαμε όσο μπορούσαμε, ώστε να διαβάζεται ευχάριστα μέχρι τον επόμενο μήνα. Πώς τα καταφέραμε; Απλά δίνοντάς σας περισσότερες εικόνες και λιγότερα λόγια.

Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι το Pixel δεν έχει άρθρα. Συνεχίζοντας την προσθήκη νέων στηλών, το "Χωρίς Joystick" τριπλασιάστηκε. Κάθε υπολογιστής το πρόγραμμά του. Οι Amiga users θα γράψουν με το Prowrite, οι Atari users θα μπουν στην CompuLink με το STalker και οι κάτοχοι των συμβατών θα κάνουν όλους τους άλλους να χαζέψουν. Το Photostyler είναι μια πανδαισία, ένα εκπληκτικό πρόγραμμα image processing και, για να το διαπιστώσετε, δεν έχετε παρά να περιπλανηθείτε στις φωτογραφίες του άρθρου.

Επίσης το Adventure αυτή την φορά γίνεται super. Η τριλογία της Dynamix κυκλοφόρησε στην Amiga και ο Αντρέας αναλαμβάνει να μας τη γνωρίσει και να την αξιολογήσει σε ένα θηριώδες άρθρο περίπου δέκα σελίδων. Αφήστε δε το Special Review. Ο Αργύρης Γιαγιάς μυρίστηκε simulator και όρμησε, οδηγώντας τα μυστικά όπλα της θρυλικής Λουφτβάφφε, της γερμανικής χιτλερικής αεροπορίας που δεν πρόλαβαν (ευτυχώς) να κυριαρχήσουν τους αιθέρες. Αλλη μια λαμπρή στιγμή της Lucasfilm.

Αλλά και στο hardware δεν πάμε πίσω. Η Amiga γίνεται injection και ανεβάζει τον κυβισμό της κατά μερικές χιλιάδες τρανζίστορ. Ο κύριος Κακαλέτρης υπέβαλε σε εξαντλητικό τεστ την add-on κάρτα, γεμίζοντάς μας με διαγράμματα. Φυσικά ο κύριος Μανεσιώτης δεν μπορούσε να μείνει ήσυχος και μας έδειξε τι μπορεί να κάνει ένας Atari με το VIDI ST. Οπως ήταν φυσικό, ο κύριος Κακαλέτρης πρόκειται να παρουσιάσει κάτι παρόμοιο στο άμεσο μέλλον.

Α, ναι, παραλίγο να το ξεχάσω: Κάτι σας ετοιμάζουμε πάλι. Κατ' αρχήν σκεφτήκαμε ένα Πανελλήνιο πρωτάθλημα Kick-Off. Τόπος διεξαγωγής το Ολυμπιακό Στάδιο του Pixel. Μιλάμε φυσικά για επαγγελματικά πράγματα: Ομιλοι, προκριματικά, ημιτελικά και τελικοί. Σας αρέσει; Περιμένουμε σχόλια και ιδέες στα γραφεία μας, σε καρτ ποστάλ ή και επάνω σε κοχύλι ή βότσαλο. Ολα τα προϊόντα του καλοκαιριού είναι ευπρόσδεκτα. Ακόμη πιο σημαντικός όμως είναι ένας σούπερ διαγωνισμός που ξεκινά το Σεπτέμβρη, με πολλά και πλούσια δώρα. Μέχρι τότε, ρίξτε και μια βουτιά και για μας...

Λέω να πάω στην Αλόννησο. Η σκηνή θα γράφει Pixel. Αν με βρείτε, μη μου μιλήσετε για ...computers!

Καλό Καλοκαίρι,
Γιώργος


● Αντώνης Λεκόπουλος


● Δημήτρης Παυλής


● Γιώργος Κυπαρίσσης


● Ανδρέας Τσουρινάκης

TERRA INFORMATICA

THE LAWNMOWER MAN

Και η έβδομη τέχνη γίνεται ψηφιακή!

Η πρώτη ταινία Virtual Reality γεγονός! Ετοιμαστείτε να δείτε την ταινία που πρόκειται αφήσει εποχή, αφού συνδυάζει τη μαγεία του κινηματογράφου και την computer art. Η ταινία έχει εξ ολοκλήρου φτιαχτεί από υπολογιστές με πολύ λίγα στοιχεία από τον πραγματικό κόσμο. Η ιδέα, αν και δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπη, αφού έχουμε δει πολλά βίντεο clips γυρισμένα με αυτή την τεχνική, είναι κάτι πρωτόγνωρο για το χώρο του κινηματογράφου.



Η ταινία "The Lawnmower Man" κατάφερε να κάνει ένα εντυπωσιακό ντεμπούτο στην Αμερική, όπου ήδη έχει αρχίσει να προβάλλεται. Πιο συγκεκριμένα, το πρώτο δεκαήμερο που προβλήθηκε η ταινία έκανε εισπράξεις που δεν έχει κάνει καμία μέχρι τώρα ανεξάρτητη παραγωγή, ξεπερνώντας τα 17 εκατομμύρια δολάρια! Οπως είναι φανερό, το κοινό δέχτηκε με ιδιαίτερο ενθουσιασμό την ταινία, δίνοντας ίσως το κίνητρο και σε άλλους παραγωγούς να κινηθούν προς αυτή την κατεύθυνση.



Η ταινία έχει κατασκευαστεί από Βρετανούς με αρκετά χαμηλό κόστος παραγωγής. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι δημιουργοί της ταινίας δεν ξεπέρασαν τα 10 εκατομμύρια δολάρια, ποσό αρκετά χαμηλό, αν το συγκρίνουμε με αντίστοιχα ποσά που κατά περιόδους έχουν δοθεί, για να γυριστούν ταινίες με τον κλασικό παραδοσιακό τρόπο. Αν όλα πάνε καλά, χωρίς απρόοπτα, θα μιλάμε για μία μεγάλη εμπορική επιτυχία. Το Lawnmower Man παρουσιάζει μία αλλιώτικη όψη του κόσμου, δοσμένου μέσα από εξελιγμένα 3-D computer graphics. Εχουν χρησιμοποιηθεί όλες οι σύγχρονες τεχνικές σχεδιασμού, κίνησης και animation, όπως η "μεταμόρφωση" που έχει χρησιμοποιηθεί τελευταία σε πολλά βίντεο clips, συνθέτοντας ένα φαντασμαγορικό σύνολο. Η δουλειά που έχει γίνει στην ταινία είναι πολύ καλή, μια από τις πλέον καλοφτιαγμένες στον τομέα των γραφικών. Παρουσιάζει την πραγματικότητα μέσα από το κάτοπτρο των 3-D Virtual Reality γραφικών. Ολα αυτά γίνονται με φοβερή ταχύτητα. Το αποτέλεσμα; Σαγηνευτικό, μαγευτικό!

Το σενάριο της ταινίας συγκεντρώνει όλα τα στοιχεία. Βία, τρόμος, σεξ και κωμικά στοιχεία είναι μερικά από αυτά που υπάρχουν στο φιλμ και με αυτό τον τρόπο απευθύνεται σε ένα μεγάλο αριθμό θεατών. Κατά πάσα πιθανότητα θα δούμε την ταινία και εδώ στην Ελλάδα μέσα στην επόμενη χρονιά και, αν δεν συμβεί κάτι τέτοιο, σίγουρα θα τη δούμε σε βιντεοκασέτα στις αρχές του επόμενου καλοκαιριού. Δεν έχουμε παρά να κάνουμε λίγη υπομονή.

Η Nintendo θα αγοράσει την Commodore;

Φήμες Φήμες

Ολοι το ψιθυρίζουν, όλοι το συζητάνε, μα κανείς δεν το επιβεβαιώνει! Οι φήμες οργιάζουν χωρίς να υπάρχει καμία επίσημη απάντηση από τη Nintevdo ή την Commodore. Και όμως η πληροφορία φαίνεται να είναι αληθινή!!! Αν και δεν υπάρχει τίποτα το επίσημο ακόμα, η Nintendo εδώ και αρκετό καιρό έχει εκδηλώσει έμμεσα τις προθέσεις της για την αγορά της Commodore. Το πιο όμως περίεργο είναι ότι και οι δύο εταιρίες τηρούν σιγή ιχθύος. Αυτή η μυστήρια σιωπή έχει ως αποτέλεσμα την έμμεση επιβεβαίωση των φημών και την ενίσχυση των παραπάνω ισχυρισμών. Λέτε να "βάλουν χέρι" οι Ιάπωνες και στην Commodore; Αστείο θα είναι να δούμε την Amiga με το λογότυπο της Nintendo πάνω της. Πάντως, αν και η Nintendo έχει εκδηλώσει τις προθέσεις της για την Commodore, αβέβαιο είναι αν οι ιδιοκτήτες της προχωρήσουν στην πώληση της. Μετά μάλιστα από την επιτυχία των μοντέλων Amiga και την οικονομική άνθηση που είχε τα τελευταία χρόνια. Αν βέβαια τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα όσο τουλάχιστον φαίνονται, τότε η πώληση της Commodore στη Nintendo είναι μάλλον σίγουρη. Σίγουρο είναι όμως ότι πολλά θα γραφτούν και ακόμα περισσότερα θα ειπωθούν γύρω από αυτό το θέμα. Μόνο ο χρόνος θα μας πει τι πραγματικά πρόκειται να συμβεί με αυτή την αγοραπωλησία. Και στις δύο περιπτώσεις, είτε δηλαδή η Nintendo αγοράσει την Commodore είτε παραμείνει στα χέρια των σημερινών της ιδιοκτητών, είναι σίγουρο ότι η Commodore θα συνεχίσει την ανοδική της πορεία στο χώρο των υπολογιστών.

Εν αναμονή νεοτέρων εξελίξεων!

TERRA INFORMATICA

ΝΕΟ ΔΙΚΤΥΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

Πού αλλού; Στην Αμερική!

Στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής άρχισε να λειτουργεί σε καθαρά δοκιμαστικό στάδιο ένα δίκτυο πληροφόρησης και διασκέδασης.

Η όλη προσπάθεια γίνεται βέβαια από μια μεγάλη ιδιωτική επιχείρηση με τη βοήθεια πολλών άλλων μικρότερων. Τι ακριβώς όμως παρέχει αυτό το δίκτυο;

Οι δυνατότητες που παρέχει το δίκτυο αυτό είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικές!

Η σύνδεση είναι καλωδιακή και μαζί με τη συνδρομή που πληρώνετε στην εταιρία κατασκευής και διαχείρισης αυτού του συστήματος ο συνδρομητής παίρνει μια συσκευή που μοιάζει με βίντεο και το συνδέετε με την τηλεόρασή σας!

Η συσκευή αυτή λειτουργεί ως τερματικό και οι παρεχόμενες λειτουργίες αγγίζουν το όνειρο του 2000. Ετσι μπορείτε να τηλεφωνήσετε με συσκευή μέσω δικτύου και να συνομιλήσετε ζωντανά με κάποιον άλλο συνδρομητή.

Το συνομιλητή σας μπορείτε να τον δείτε στην οθόνη της τηλεόρασής σας. Ακόμα, διαθέτει μια τεράστια συλλογή από ταινίες και μπορείτε να επιλέξετε από το σπίτι σας ποια θέλετε να δείτε! Είναι δηλαδή ένα τηλε-βίντεο Club με γρήγορη εξυπηρέτηση και απεριόριστες επιλογές.

Οι δυνατότητες όμως δεν περιορίζονται εδώ! Μπορείτε να κάνετε ένα σωρό άλλες επιλογές. Μπορείτε, για παράδειγμα, να αγοράσετε ή να πουλήσετε μετοχές στο χρηματιστήριο, να κλείσετε τραπέζι στο αγαπημένο σας ρεστοράν ή να αγοράσετε αεροπορικά εισιτήρια!

Αυτά και άλλα πολλά παρέχει αυτό το δίκτυο στην Αμερική που, όπως προαναφέραμε, βρίσκεται σε πειραματικό στάδιο ακόμα. Συνδρομητές ακόμα το δίκτυο δεν έχει, παρά μονάχα δοκιμαστικά μέλη που τεστάρουν τις δυνατότητες του συστήματος και το ελέγχουν για πιθανά λάθη.

Το σύστημα αυτό δεν πρόκειται να μπει σε πλατιά λειτουργία σύντομα, αφού πρέπει να αντιμετωπιστούν σημαντικά προβλήματα, όπως η πολύ τσουχτερή τιμή συνδρομής. Ετσι πρόκειται να μπει στην αγορά μετά το τέλος του 1993, αν και οι υπεύθυνοι δεν αισιοδοξούν!

Οπως και να έχει, είναι ένα σημαντικότατο τεχνολογικό βήμα που σίγουρα θα αλλάξει τη μορφή της διασκέδασης στο μέλλον!

ΤΑ MULTIMEDIA ΞΑΝΑΧΤΥΠΟΥΝ

Ο ανταγωνισμός κορυφώνεται!

Νέα μοντέλα CD-ROMs κυκλοφορούν διάφορες εταιρίες με πολλές επιπλέον δυνατότητες που κάνουν τα CDs αχτύπητα.

Τα κατά τα άλλα αργά CDs είναι τεράστιες αποθήκες δεδομένων, που μέχρι τώρα μπορούσαν να έχουν αποθηκευμένα data μέχρι το μαγικό αριθμό των 660 Mbytes.

Η Philips, πάντα πρωτοπόρα σε αυτά τα θέματα, έχει εφοδιάσει τα νέα μοντέλα με τη δυνατότητα να μπορούν να διαβάσουν δύο τύπους φορμαρίσματος: τον "κλασικό" των 660 MBytes και έναν δεύτερο που μπορεί να διαβάσει CD που έχουν φορμαριστεί στα 770 MBytes. 110 MBytes δεν είναι μικρή υπόθεση!

Βέβαια, μπορείτε να ακούσετε και τα αγαπημένα σας μουσικά κομμάτια, αφού τα CD-ROMs είναι ικανά να διαβάσουν και μουσικά δισκάκια.

Το συγκεκριμένο CD-ROM της Philips μπορεί να διαβάσει και CDs που έχουν διάμετρο 8 εκατοστών, δηλαδή κατά τέσσερα εκατοστά μικρότερα από τα συνηθισμένα!

Διαθέτει ακόμα εύχρηστο panel λειτουργιών στο μπροστινό μέρος του CD-ROM, ωραιότερο design και είναι εξοπλισμένο με τα καλύτερα και πιο εύχρηστα interfaces.

Τέλος, το CD-ROM συνοδεύεται από το κατάλληλο software και αναλυτικό manual χειρισμού.

Το CD-ROM Drive θα μπορεί να συνδεθεί με υπολογιστές PC XT/AT και με PS/2.

Είναι φανερό ότι η Philips με την κίνηση αυτή προσπαθεί να συνδυάσει την πολύ καλή ποιότητα, το πλήθος των δυνατοτήτων και τη σχετικά χαμηλή τιμή πωλήσεως, με στόχο να μπορέσει να ανταγωνιστεί άλλες εταιρίες και να κερδίσει στο χώρο των Multimedia.

Ευχή μας είναι και άλλες εταιρίες να ακολουθήσουν τα βήματα της Philips και να δούμε και νέες καινοτομίες στα CDs και τα CD-ROMs.



Console NEWS

TERMINATOR

Γραφικά και Gameplay

Το όνομα και μόνο λέει πολλά. Είναι ένα παιχνίδι που πρόκειται να κυκλοφορήσει για το Sega Mega Drive και όπως είναι φανερό είναι εν μέρει βασισμένο στην πρώτη ταινία Terminator με τον Arnie Schwarzenegger. Η ιστορία είναι λίγο πολύ γνωστή σε όλους. Εξελίσσεται στο Los Angeles το έτος 2029 μετά από την πυρηνική καταστροφή του κόσμου και την κυριαρχία των ρομπότ και των "κακών" πάνω στη Γη. Μέσα στο χάος που επικρατεί κυριαρχεί μια μορφή από το στρατόπεδο των "καλών". Είναι ο John Connor, που έχει αναλάβει να σώσει τον κόσμο από αυτό το αδιέξοδο. Ομως, για να μπορέσουν οι αντίπαλοί του να τον σταματήσουν, στέλνουν με μια χρονομηχανή πίσω στο παρόν ένα ρομπότ Cyberdene System 101 για να σκοτώσει τη μητέρα του Connor, Sarah. Ο Γιαννάκης το μαθαίνει αυτό και αποφασίζει να στείλει έναν έμπιστο φίλο του για να αποτρέψει το μοιραίο. Το όνομα του φίλου είναι Kyle Reese. Τη θέση του την παίρνετε εσείς και έχετε μπροστά σας πέντε ολόκληρα επίπεδα να αντιμετωπίσετε. Εκτός από τον Terminator, έχετε να αντιμετωπίσετε ένα τεράστιο πλήθος από αντιπάλους, όπως την αστυνομία, τα ελικόπτερα, τους στρατιώτες και πολλούς άλλους. Το παιχνίδι είναι platform shoot 'em με πολλά πρωτότυπα στοιχεία. Διαθέτει επίσης πολύ καλά γραφικά, καταπληκτικό amination και scrollάρει κάθετα και οριζόντια. Αυτό όμως που εντυπωσιάζει είναι το gameplay του παιχνιδιού. Πέρα από το ότι είναι πολύ εθιστικό, έχει πολύ καλό και γρήγορο χειρισμό που είναι το Α και το Ω των shoot 'em ups. Στο παιχνίδι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και σίγουρα θα αποτελέσει ένα ακόμα hit για το Mega Drive της Sega., αλλά δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα επισήμως στην Ευρώπη και η κατασκευάστρια εταιρία είναι η Virgin Games. Σε αναμονή λοιπόν!







WONDER MEGA

Από το μύθο στην πραγματικότητα!

Η JVC και η Sega έκαναν και επίσημα παρουσίαση δύο νέων μηχανημάτων που ουσιαστικά είναι ένα Mega Drive και ένα CD στο ίδιο σασί! Ο σχεδιασμός του μηχανήματος είναι σύγχρονος και αεροδυναμικός με όμορφη γραμμή και έξυπνα τοποθετημένα πλήκτρα. Υπάρχει ειδικό μέρος για τα CDs στο δεξί μέρος του μηχανήματος, ενώ υπάρχει και η γνωστή θύρα για cartridges για τα παιχνίδια. Το CD-ROM είναι ικανό να διαβάσει CD που τα δεδομένα τους έχουν φορμαριστεί, ακολουθώντας τα πρότυπα που έχει θέσει η Sega. Αυτό όμως που είναι εντυπωσιακό είναι ότι μπορεί να τρέξει CDs που ακολουθούν το πρότυπο CD+G. Ετσι εκτός από ήχο και μουσική έχετε και εικόνα! Σαν γνήσιο Mega Drive, διαθέτει τις γνωστές θύρες σύνδεσης, την EXT, το RF out για την τηλεόραση, καθώς και τις δύο θύρες για τα joypads. Υπάρχουν, όμως, και κάποιες νέες θύρες: η Super Video output για πολύ υψηλή ανάλυση εικόνας, κανονικό βύσμα για σύνδεση με video και τέλος έξοδος MIDI!!!

Τα δύο μηχανήματα διαφέρουν ελάχιστα, τόσο στο design όσο και στις δυνατότητες. Τέλος, στη μακρινή Ιαπωνία, όπου παρουσιάστηκαν τα δύο μηχανήματα - αδερφάκια, έχουν ήδη βγει σε παραγωγή και τα πρώτα κομμάτια είναι ήδη στην ιαπωνική αγορά. Οι δε τιμές τους είναι διαφορετικές! Ετσι, της Sega στοιχίζει φθηνότερα (79.800 γιεν) από της JVC (82.800 γιεν). Η διαφορά αυτή στην τιμή οφείλεται στο ότι το μηχάνημα της JVC περιλαμβάνει στη συσκευασία του δύο CDs, εκ των οποίων ένα περιέχει παιχνίδια και το άλλο μουσικά κομμάτια Karaoke (CD+G). Αυτά από τη μακρινή Ιαπωνία, η οποία με έχει κάνει να ζηλεύω...



Console NEWS

PC ENGINE GT

Η επίθεση της NEC άρχισε!

Με αργά αλλά σταθερά βήματα η NEC κάνει την επίθεσή της σε Αμερική και Ευρώπη. Παρουσίασε εδώ και αρκετό καιρό το νέο της δημιούργημα, το φορητό PC Engine GT ή, όπως αλλιώς έχει ονομαστεί, Turbo Grafx. Είναι αρκετά μεγάλο και έχει το στιλ του Game Boy. Έχει μαύρη εμφάνιση και έγχρωμη οθόνη.

Το design του φορητού PC Engine είναι πολύ όμορφο με στρογγυλεμένες γωνίες και αεροδυναμική γραμμή. Λειτουργεί με έξι μπαταρίες μεγέθους AA και παρόλα αυτά είναι αρκετά ελαφρύ.

Πάνω του έχει το συνηθισμένο joypad, δύο πλήκτρα που λειτουργούν σαν fire και δύο auto fires για τα αντίστοιχα fires! Τέλος, υπάρχουν δύο πλήκτρα που ονομάζονται Run και Select. Όλα τους βρίσκονται στο κάτω μέρος του Engine και είναι εύκολα στο χειρισμό τους.

Η οθόνη είναι η καλύτερη που υπάρχει σε φορητή παιχνιδομηχανή. Είναι έγχρωμη με backlight φωτισμό και υψηλή ανάλυση για το μέγεθός της!

Βρίσκεται, όπως καταλαβαίνετε, στο πάνω μέρος του μηχανήματος, ελαφρά πιο μέσα, προστατευμένη από επικίνδυνα χτυπήματα και γδαρσίματα. Το PC Engine GT διαθέτει ακόμα δύο ρυθμιστές, ένα για τη φωτεινότητα της οθόνης και ένα για την ένταση του ήχου. Το ίδιο καλά με την οθόνη τα πάει και ο ήχος, που πρέπει να πούμε ότι είναι στερεοφωνικός!

Για να τον απολαύσετε, πρέπει να έχετε μαζί σας και ακουστικά.

Τα πρώτα κιόλας αξεσουάρ για το GT έχουν εμφανιστεί στον ορίζοντα. Ήδη έχει κυκλοφορήσει στην Αμερική ένα TV tuner - κάτι ανάλογα με αυτό που κυκλοφορεί στο Game Gear της Sega.

Το TV tuner λειτουργεί και σε VHF και σε UHF συχνότητες. Η εικόνα που δίνει το tuner είναι πάρα πολύ καλή, αν και η οθόνη είναι αρκετά μικρή. Πάντως, στην Ευρώπη ο συγκεκριμένος TV tuner αναμένεται να είναι προβληματικός και πιθανό πρόβλημα φαίνεται να είναι το γεγονός ότι λειτουργεί με βάση το αμερικάνικο σύστημα μετάδοσης και όχι με κάποιο ευρωπαϊκό (PAL/SECAM).

Τα πρώτα παιχνίδια έχουν κάνει την εμφάνισή τους και έχουν εντυπωσιάσει. Η NEC δείχνει αποφασισμένη να στηρίξει το PC Engine GT με όλες της τις δυνάμεις και να κυριαρχήσει στην αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών.

Βέβαια, έχει να αντιμετωπίσει τις υπάρχουσες φορητές κονσόλες. Διαθέτει τα καλύτερα χαρακτηριστικά από όλες τις έγχρωμες παιχνιδομηχανές Lynx και Game Gear.

Η αναμέτρηση πλησιάζει και ο κόσμος είναι αυτός που θα ανακηρύξει την καλύτερη παιχνιδομηχανή. Παίζει, βέβαια, σπουδαίο ρόλο και το σωστό marketing και η υποστήριξη του μηχανήματος.

Εδώ η Nintendo είναι ειδική σε αυτά, αλλά και οι άλλες εταιρίες φαίνεται να ακολουθούν τα χνάρια της.

Ας ευχηθούμε καλή επιτυχία στο νέο φορητό μηχάνημα της NEC και ας ελπίσουμε να υποστηριχτεί, όπως του αξίζει! Αν η τιμή του πέσει αρκετά, θα μπορέσει να συναγωνιστεί το Game Gear και το Lynx, αφού φτάνει τις 250 λίρες (90.000 δραχμές).



COMPUTER NEWS

ΚΑΛΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΩΝ FLIGHT SMS

Νέα γενιά joysticks από την Quickshot

Η Quickshot εξορμά ξανά με νέα joysticks που υπόσχονται να μη σας προδώσουν ποτέ! Το πιο εκπληκτικό μοντέλο που παρουσίασε η εταιρία είναι ένα joystick, που ξεφεύγει από τους συνηθισμένους μοχλούς και έρχεται να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις των φίλων των flight simulators. Κατασκεύασε ένα μικρό πιλοτήριο, το οποίο εξομοιώνει το πηδάλιο οδήγησης ενός αεροσκάφους σε ικανοποιητικό βαθμό. Το ασυνήθιστο αυτό joystick φέρει πάνω του μια μεγάλη μπίλια, η οποία παίξει ρόλο τεχνητού ορίζοντα! Αυτό σας βοηθάει να καθορίσετε ακριβέστερα τη θέση του αεροσκάφους σας, χωρίς να υπάρχει ανάγκη να δείτε την οθόνη του υπολογιστή. Το joystick παρέχει και άλλες λειτουργίες. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε τη συμπεριφορά των fire πλήκτρων, να κάνετε slow motion βλέποντας το παιχνίδι ακόμα και καρέ καρέ! Απ' ό,τι βλέπετε, το joystick κάθε άλλο παρά joystick είναι. Υπόσχεται ωστόσο ρεαλιστικότητα στις αερομαχίες! Η Quickshot το έκανε πάλι το θαύμα της. Το μόνο περιμένουμε τώρα είναι να μάθουμε την τιμή του. Ας ελπίσουμε να μην απογοητευτούμε!



Ο Atari STE προβιβάζεται!

Μετά από τρία χρόνια;

Επιτέλους, η Atari πήρε τη μεγάλη απόφαση, ελπίζοντας να την ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες ανάπτυξης software. Αποφάσισε, λοιπόν, έπειτα από τρία χρόνια, να γράψει τα πρώτα παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις επιπλέον δυνατότητες των STE!

Διάλεξε πετυχημένα coin-ops και τα μετέτρεψε για τον Atari STE προσπαθώντας να εκμεταλλευτεί στο έπακρο όλες τις δυνατότητές του. Τα πρώτα δύο παιχνίδια θα είναι το Road Riot Four Wheel Drive και το Steel Talons. Το πρώτο είναι ένα πετυχημένο racing παιχνίδι, ενώ το δεύτερο είναι ένας εξομοιωτής ελικοπτέρου με 3D vector γραφικά. Τα παιχνίδια θα έχουν 16 χρώματα από μια παλέτα 512 χρωμάτων. Ακόμα, τα παιχνίδια για τα Atari STE θα υποστηρίζουν μουσική και ήχους από 8 stereo κανάλια! Καταλαβαίνετε, λοιπόν, τι ήχους και τι μουσικά κομμάτια έχουν να ακούσουν τα αυτάκια μας!

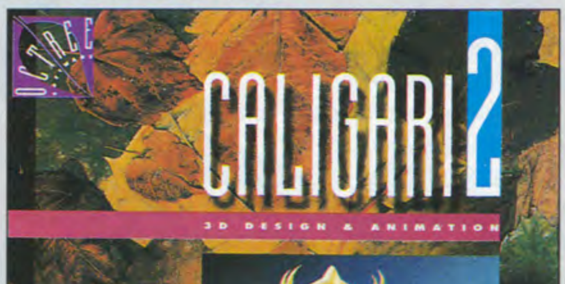
Οι επιπλέον δυνατότητες του μηχανήματος, βεβαιώνει ο Sam Tramiel, θα αξιοποιηθούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Τα παιχνίδια θα γίνουν κάτω από τον έλεγχο και την εποπτεία της Atari, για να επιτευχθεί, όπως λένε οι ίδιοι, το καλύτερο αποτέλεσμα. Τέλος, θα φέρουν πάνω τους ετικέτες που θα προειδοποιούν τους χρήστες των Atari ότι τα παιχνίδια τρέχουν μόνο στα STE. Αυτά από το μέτωπο της Atari.

GALIGARI 2

Ενα 3D σχεδιαστικό πακέτο για την Amiga!

Η Amiga πάντα φημιζόταν για τα καλά γραφικά της. Εχουμε δει πολλά πακέτα που επιτρέπουν τόσο στον απλό χρήστη όσο και σε κάποιον με πιο μεγάλες απαιτήσεις να σχεδιάσει οτιδήποτε τον ενδιαφέρει. Στον τομέα των 3D πακέτων σχεδιασμού, η κατάσταση δεν ήταν τόσο ρόδινη, ώσπου εμφανίστηκε το Real 3D και το Caligari. Το τελευταίο δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως λαμπρό παράδειγμα. Η δεύτερη έκδοση του Caligari διορθώνει όλες τις ατέλειες της προηγούμενης έκδοσης και δικαίως ανακηρύσσεται ως ένα από τα καλύτερα πακέτα 3D σχεδιασμού. Το πρόγραμμα ακόμα επιτρέπει και δημιουργία amination στον 3D χώρο που έχει νωρίτερα σχεδιαστεί. Υποστηρίζει, βέβαια, όλες τις αναλύσεις της Amiga και όλα τα modes και HAM. Αυτό που δεν θα μπορούσε να μην υποστηρίζει το πρόγραμμα είναι κάποια κάρτα γραφικών 24-bit. Ετσι δεν υπάρχει κάρτα που να μην υποστηρίζει το πρόγραμμα, ακόμα και το DCTV που συνδέεται εξωτερικά με την Amiga! Το πρόγραμμα έχει καταπληκτικές επιλογές με ταχύτατα αποτελέσματα σε πολλές περιπτώσεις. Εκμεταλλεύεται επίσης την ύπαρξη των επεξεργαστών 68020 και 68030, με αποτέλεσμα η ταχύτητα να γίνεται ακόμα μεγαλύτερη. Ενα πρόγραμμα σαν το Caligari 2 έχει απαιτήσεις. Απαιτεί λοιπόν τουλάχιστον 2 Mbytes μνήμη, για να υποστηρίξει όλες του τις λειτουργίες. Πάντως, τα 2 Mbytes δεν θεωρούνται πολλά για τέτοιου είδους προγράμματα. Το Caligari είναι στην κορυφή μαζί με το Real 3D. Στην Αμερική το πρόγραμμα στοιχίζει γύρω στα 400 δολάρια. Σύντομα θα φτάσει και στην Ευρώπη.



COMPUTER NEWS

FLOPTICAL DRIVE

Μετά τα PCs και στην Amiga

Πώς σας φαίνεται η ιδέα να αποθηκεύετε 21 ολόκληρα Mbytes σε μία μόνο δισκέτα; Και δεν είναι μόνο αυτό! Το floptical drive εκτός από τις δισκέτες των 21 Mbytes μπορεί να διαβάσει και να γράψει σε μαγνητικές δισκέτες των 880 KBytes. Το drive για να λειτουργήσει χρειάζεται SCSI interfce, γι' αυτό και η εταιρία παραγωγής του Digital Micronics, αποφάσισε το drive να φέρει πάνω του και το SCSI interface.

Το floptical drive ακόμα θα κυκλοφορήσει και σαν εσωτερικό για τις Amiga 1500 και 2000.

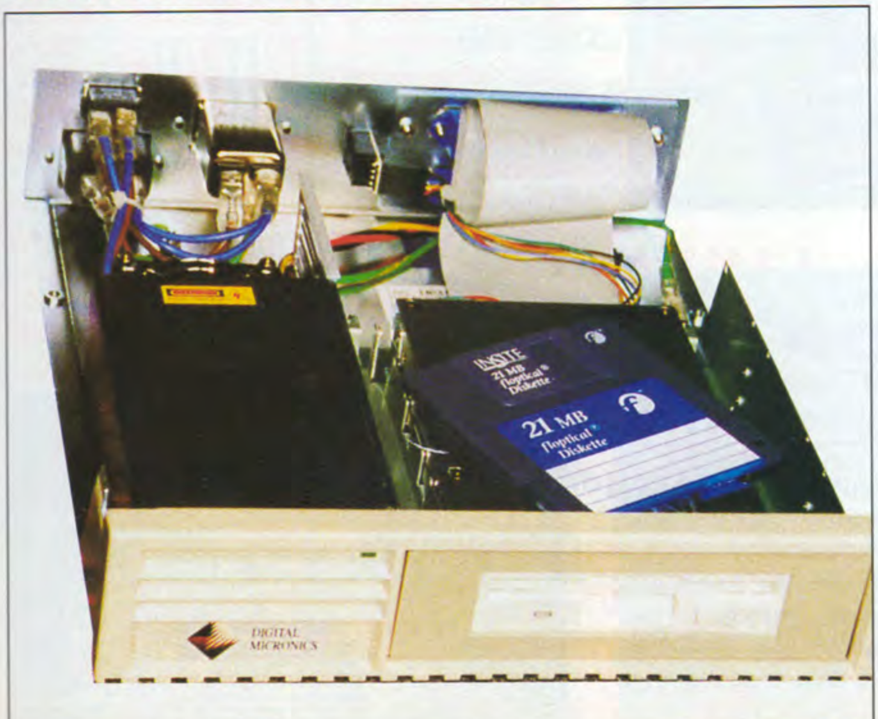
Το πιο φοβερό είναι όμως η τιμή του, που είναι αρκετά κοντά στην τιμή του σκληρού δίσκου (γύρω στις 335 λίρες), αλλά η κάθε δισκέτα των 21 Mbytes στοιχίζει αρκετά φτηνά, κοντά στις 4.000 δραχμές. Βέβαια, το floptical drive δεν έχει την ταχύτητα που έχει ένας σκληρός δίσκος, είναι όμως λίγο γρηγορότερο από το floppy drive.

Οπως φανερώνει και το όνομά του, το floptical drive είναι κάτι μεταξύ του floppy και του οπτικού drive. Μπορεί να φορμάρει, να διαβάσει και να γράψει στις συνηθισμένες δισκέτες των 135 TPI, αλλά μπορεί να φορμάρει, να γράψει και να διαβάσει και δισκέτες οπτικής τεχνολογίας.

Στην οπτική δισκέτα αποθηκεύονται δεδομένα μέχρι 20 φορές περισσότερα από τις κοινές δισκέτες.

Οπως καταλαβαίνετε, έχουμε μια νέα επανάσταση στον τρόπο αποθήκευσης δεδομένων.

Η αποθήκευση γίνεται με παρόμοιο τρόπο με τον μαγνητικό, πάνω σε άλλο όμως υλικό που μοιάζει περισσότερο με φωτογραφικό φιλμ! Ακόμα, μπορείτε να διαβάσετε δισκέτες σε MS-DOS σε 720 KBytes ή ακόμα σε 1,44 MBytes, με τη χρήση κατάλληλου software, όπως το Cross Dow, το Multi DOS και το DOS-2-DOS. Είναι ένας πολύ έξυπνος τρόπος αποθήκευσης δεδομένων που αναμένεται να φέρει μια μικρή επανάσταση στον τομέα αυτό! Σύντομα θα το δούμε και σε Atari ST.



SHARP JX100

Scanner υψηλών προδιαγραφών

Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που καλλιτέχνες, ιδιαίτερα ζωγράφοι και γραφίστες, ασχολούνται συστηματικά με τα γραφικά στην Amiga.

Σε αυτούς και όχι μόνο γίνονται ολοένα και πιο χρήσιμοι οι scanners, καθώς τους βοηθούν να περάσουν μια εικόνα από το χαρτί στην οθόνη του υπολογιστή τους.

Η Sharp λοιπόν αποφάσισε να κατασκευάσει ένα scanner υψηλών προδιαγραφών. Πρόκειται για το scanner JX 100, ο οποίος ανήκει στην κατηγορία των έγχρωμων scanners. Ταιριάζει σε όλες τις Amiga, από την 500 έως την 3000. Δυστυχώς όμως έχει μεγάλες απαιτήσεις, για να λειτουργήσει. Απαιτεί λοπόν τουλάχιστον 4 Mbytes μνήμης RAM! Ο JX 100 έχει τη δυνατότητα να σκανάρει εικόνες μεγέθους Α5, που θεωρούνται εικόνες μικρού μεγέθους. Χρησιμοποιώντας το Professional Scan Lab II, το οποίο συνεργάζεται με τις Amiga 1500, 2000 και 3000, μπορείτε να έχετε και εικόνες μεγέθους Α4 με πάρα πολύ καλή απόδοση.

Βέβαια, στην τελευταία περίπτωση, το κόστος παραγωγής ανεβαίνει κατακόρυφα, αφού η αγορά του Professional Scan Lab II στοιχίζει γύρω στις 3.000 λίρες!

Προσφέρει όμως 24-bit εικόνες με 16 εκατομμύρια χρώματα και έχει εκπληκτικά αποτελέσματα.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη Sharp Electronics στην Αγγλία (τηλ.: 0345-125387).



COMPUTER NEWS

O LARRY ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

Και μάλιστα από την αρχή

Η Sierra επιχειρεί κάτι ανάλογο που είχε κάνει στα PCs τώρα και στην Amiga. Επανεκδίδει πετυχημένα παιχνίδια της, αρχίζοντας με το αγαπημένο Larry Suit Larry 1. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο από την αρχή, προσφέρει περισσότερα χρώματα, αλλά έχει και μεγαλύτερες hardware απαιτήσεις. Πιο συγκεκριμένα, όλες οι οθόνες του Larry 1 έχουν ξανασχεδιαστεί από την αρχή, δίνοντας την εντύπωση ότι πρόκειται για νέο παιχνίδι. Η υπόθεση, βέβαια, είναι η ίδια, αλλά τα γραφικά προσεγγίζουν αυτά του Larry 5. Σε όλες τις οθόνες χρησιμοποιούνται 32 χρώματα αντί των 16. Συνέπεια όμως της χρήσης των 32 χρωμάτων είναι να πέφτει σημαντικά η ταχύτητα κάνοντας το παιχνίδι υπερβολικά αργό.

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού, όπως είπαμε, έχουν αυξηθεί το ίδιο σημαντικά. Ετσι απαιτείται τουλάχιστον 1 Megabyte μνήμης RAM και καλά θα ήταν να υπάρχει σκληρό δίσκος, αφού το πρόγραμμα μπορεί να γίνει install σε αυτόν. Διαφορετικά, θα τρελαθείτε στο βάλε βγάλε δισκέτες στα drives!

Το Leisure Suit Larry 1 μας έρχεται σε τέσσερις δισκέτες μαζί με το απαραίτητο manual καθώς και με πολλά tips για τους αρχάριους παίκτες. Ολα αυτά έρχονται σε μια πολυτελή συσκευασία και κοστίζουν στην Αγγλία, όπου ήδη έχουν κυκλοφορήσει, 40 λίρες (14.000 δραχμές).



HARD & SOFT COMPUTER SHOP

Hardware υποστήριξη

Η εταιρία Hard & Soft ανακοίνωσε ότι από την 1η Ιουνίου στα κεντρικά γραφεία της (Δεριγνύ 46-48, Πλ. Βικτωρίας) λειτουργεί το νέο τμήμα της εταιρίας, που σκοπός του είναι η εξυπηρέτηση, το service, η υποστήριξη και το upgrade οποιασδήποτε μάρκας ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Ολα τα παραπάνω θα συνοδεύονται με την άρτια υποστήριξη του τεχνικού τμήματος και τη χρήση εγγύησης για δύο χρόνια της Hard & Soft.

CAD ΚΑΙ ΣΤΗΝ AMIGA

Εξελιγμένες δυνατότητες με πολύ καλά αποτελέσματα

Για όσους δεν ξέρουν τι σημαίνει CAD, είναι τα αρχικά των λέξεων Computer Aided Design. Μέχρι τώρα, τα προγράμματα CAD ήταν προνόμιο μόνο των IBM compatibles.

Μετά από αναμονή αρκετών χρόνων, τα πρώτα πολύ αξιόλογα προγράμματα CAD κάνουν την εμφάνισή τους και στην Amiga. Τα προγράμματα αυτά είναι τα XCad 2000 και το XCad 3000. Η κατασκευάστρια εταιρία Digital Multimedia Inc. (DMI) κατάφερε να κατασκευάσει δύο εξαιρετικά προγράμματα CAD με τρομακτικές δυνατότητες και πολύ καλά αποτελέσματα. Ειδικά οι νέες εκδόσεις των δύο παραπάνω προγραμμάτων έχουν εμπλουτιστεί με ένα πλήθος νέων δυνατοτήτων, με συνέπεια η ζωή του σχεδιαστήνα γίνεται ευκολότερη.

Ενα γεγονός που κανένας δεν μπορούσε να αμφισβητήσει ήταν το ότι η Amiga, ένα μηχάνημα με τέτοιες γραφικές ικανότητες, δεν είχε κάποιο πρόγραμμα CAD που να αξιοποιούσε τις ικανότητές της. Το XCad είναι ένα πρόγραμμα που φτάνει και ξεπερνάει τα αντίστοιχα πακέτα των IBM Combatibles. Η Digital Multimedia Inc. συγκέντρωσε όλα τα θετικά στοιχεία των προγραμμάτων CAD που έχουν γραφτεί μέχρι τώρα για τα IBM Combatibes και τα ενσωμάτωσε όλα ή ακριβέστερα τα περισσότερα από αυτά στις δύο νέες εκδόσεις των XCad 2000 και 3000. Ετσι το XCad είναι μια εναλλακτική λύση στα ακριβά PCs, αφού το πρόγραμμα είναι πολύ γρήγορο. Φανταστείτε ότι είναι μέχρι και έξι φορές γρηγορότερο από το AutoCAD σε ένα 386 PC.

Το XCad έτρεχε σε μια απλή Amiga με ένα MegaByte συνολική μνήμη. Η τιμή του XCad αρχίζει από τις 129 λίρες και ανεβαίνει ανάλογα με τις δυνατότητες του προγράμματος. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην Digital Multimedia INC. στην Αγγλία, στο τηλέφωνο 0702 206165.



COMPUTER NEWS

Η LUCASFILM ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η GreekSOFTWARE επιτίθεται

Η εταιρία εισαγωγής GreekSOFTWARE κατάφερε να εξασφαλίσει την εκπροσώπηση της LucasFilms - LucasArts Games. Πιο συγκεκριμένα, η GreekSOFTWARE από την 1/6/1992 εκπροσωπεί και αντιπροσωπεύει επίσημα για την Ελλάδα και την Κύπρο την παραπάνω αμερικάνικη εταιρεία software. Η LucasArts έγινε παγκοσμίως γνωστή με τις εκπληκτικές σειρές Indiana Jones, Monkey Island, καθώς και τα Loom, Secret of the Luftwaffe και πολλά άλλα γνωστά παιχνίδια. Η τελευταία μεγάλη επιτυχία της εταιρίας που κυκλοφόρησε στη χώρα μας η GreekSOFTWARE είναι το Indiana Jones and the Fate of the Atlantis. Το νέο παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα ολοκαίνουριο user interface με πολλές ευκολίες για τον παίκτη. Συνδυάζει ακόμα το κινηματογραφικό σενάριο, που πρέπει να πούμε ότι μέρος του εξελίσσεται και στη χώρα μας, για τη λύση του μυστηρίου και την ανακάλυψη της Χαμένης Ατλαντίδας από τον ήρωα της περιπέτειας Indiana Jones. Το παιχνίδι είναι το καλύτερο της εταιρίας LucasArts και αναμένεται να τοποθετηθεί στην κορυφή των Adventure Games αυτήν την εποχή.



Τέλος, η LucasArts ετοιμάζει επίσης καινούριες παραγωγές που θα μας τις παρουσιάσει η GreekSOFTWARE μέσα στο καλοκαίρι. Για οποιαδήποτε πληροφορία μπορείτε να απευθυνθείτε στα τηλέφωνα της GreekSOFTWARE, που είναι 6448505 και 6443759.

SUPER ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

PIXEL

Ο τυχερός αυτό το καλοκαίρι είναι

ο ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ

ΚΕΡΑΜΕΙΚΟΥ 121 ΑΘΗΝΑ

ΚΕΡΔΙΣΕ 7 συναρπαστικές ημέρες δωρεάν διαμονή για δύο (2) άτομα στο CAMPING CLUB AGHIA ANNA

CAMPING Aghia Anna EVIA

Το PIXEL τού εύχεται ΚΑΛΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΚΑΙ... προσφέρει στο νικητή και στον 1ο επιλαχόντα δωρεάν από μία ετήσια συνδρομή στο αγαπημένο τους PIXEL

ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΑΥΤΟ:

Το δελτίο συμμετοχής για τις διακοπές στο Camping Club Aghia Anna θα παραληφθεί μόνο από το νικητή με επίδειξη της αστυνομικής του ταυτότητας ή άλλου αποδεικτικού στοιχείου, μέχρι και τις 13/7/92. Το **PIXEL** θα επικοινωνήσει τηλεφωνικά με το νικητή για τις λεπτομέρειες.

1ος ΕΠΙΛΑΧΩΝ ΕΙΝΑΙ:
Ο ΒΑΚΚΑΣ ΑΛΕΞΗΣ
ΑΡΙΣΤΕΙΔΟΥ 40 ΧΟΛΑΡΓΟΣ

Ο πρώτος επιλαχών θα πρέπει μέχρι τις 30/7/92 να έχει παραλάβει το δελτίο συμμετοχής του και μόνο σε περίπτωση που ο πρώτος νικητής δεν μπορεί να συμμετάσχει για οποιονδήποτε λόγο. Αν κι αυτό δεν καταστεί δυνατό, τότε το δώρο θα παραμείνει στη διάθεση του περιοδικού. Το δώρο είναι προσωπικό και δεν ανταλλάσσεται με χρήματα.

MultiTOS ενόψει

Ετοιμα τα πρώτα προγράμματα

Ακόμα δεν το είδαμε, και οι εταιρίες ανάπτυξης software έχουν αρχίσει και δουλεύουν πυρετωδώς πάνω στο νέο λειτουργικό σύστημα του Atari. Οπως ήδη έχουμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος, το MultiTOS είναι ικανό να τρέξει περισσότερα του ενός προγράμματα ταυτόχρονα σε διαφορετικά παράθυρα. Μάλιστα, σε ένα TT μπορούν να τρέξουν μέχρι πέντε προγράμματα, χωρίς να μειωθεί η ταχύτητα σημαντικά. Οι εταιρίες ανάπτυξης software ετοιμάζουν upgrade των πιο πετυχημένων πακέτων τους που θα υποστηρίζουν τις επιπλέον λειτουργίες του MultiTOS. Τα προγράμματα αυτά θα αρχίσουν να κάνουν την εμφάνισή τους στις αρχές του 1993, μετά δηλαδή την εμφάνιση του MultiTOS. Πρέπει να πούμε ότι το MultiTOS εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες που παρέχει ένας 68020 και ο 68030, κάνοντας το μηχάνημα να φυσάει! Τα πρώτα μηχανήματα τις Atari αναμένονται να κυκλοφορήσουν στο τέλος του φθινοπώρου. Για να δούμε τι θα μας παρουσιάσει η Atari.

ΤΟ COMPUTER ALFA ΜΑΖΙ ΣΑΣ

Και το καλοκαίρι

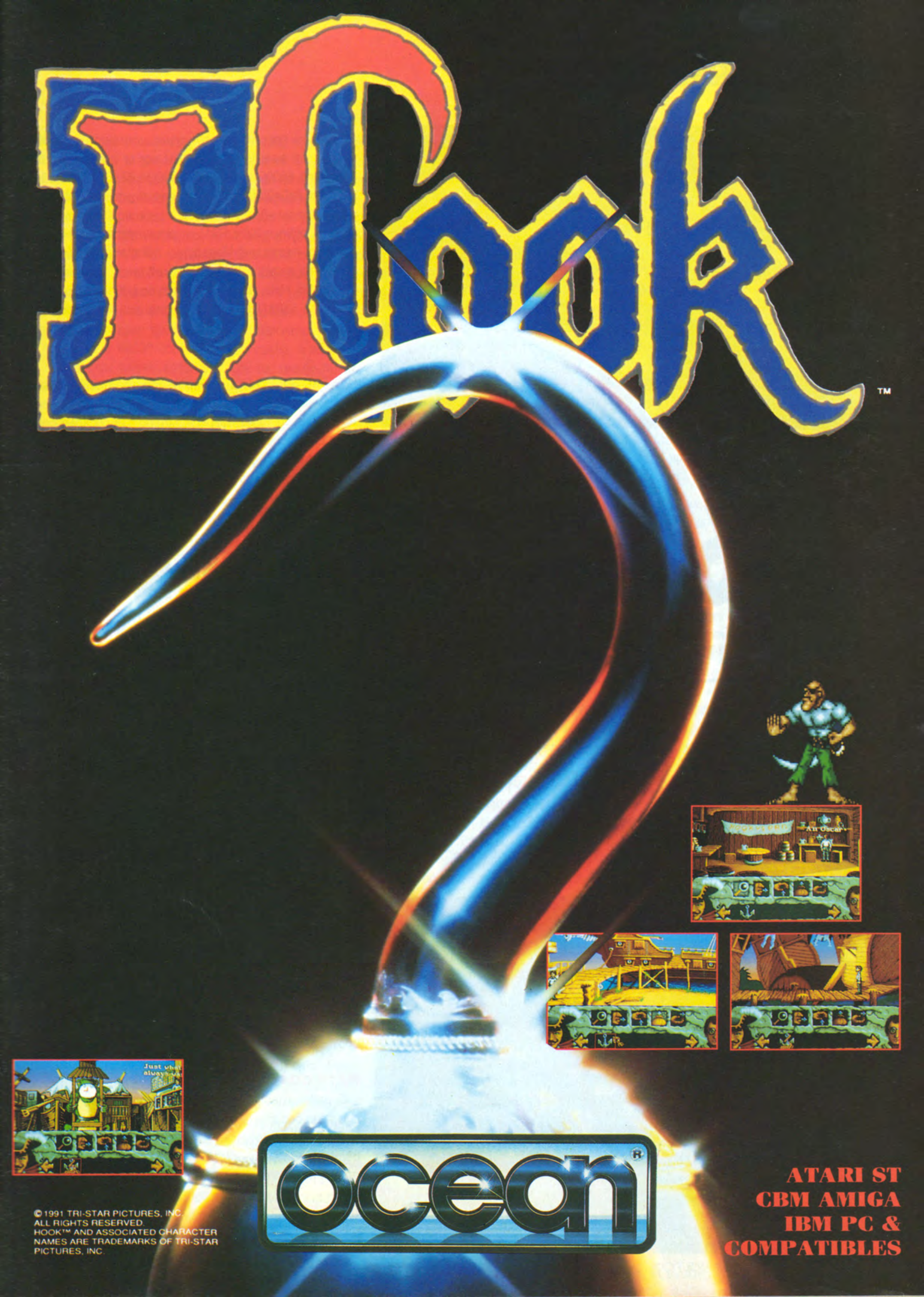
Η εταιρία Computer Alfa θα βρίσκεται κοντά μας αυτό το καλοκαίρι σε νέο χώρο στην οδό Θηβών 360 στο Αιγάλεω, με σκοπό τη δημιουργία ειδικών χώρων για την επίδειξη εξειδικευμένων εξαρτημάτων για υπολογιστές όπως Scanners, Modems και πολλά άλλα. Τόσο η μεγάλη ποικιλία ειδών όσο και οι ελκυστικές τιμές αξίζουν την προσοχή σας.

Επίσης, το Computer Alfa πιστεύοντας ότι η εκπαίδευση στους υπολογιστές είναι η σοβαρότερη μορφή εκπαίδευσης οργάνωσε ταχύρυθμα θερινά τμήματα για να καλύψει το ενδιαφέρον όσων θέλουν να παρακολουθήσουν σεμινάρια, όπως Εισαγωγή στους υπολογιστές, Windows 3.1, DR DOS 6.0, Word Proccesing ή κάποια γλώσσα προγραμματισμού Basic, Pascal και C.

Οι εγκαταστάσεις της σχολής του Computer Alfa (Σμύρνης 33, Αιγάλεω) και το εξειδικευμένο προσωπικό σάς περιμένουν. Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφωνήστε στα 5981621 και 5313560.

ΤΟ PIXEL ΣΕ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΑΛΕΝΤΩΝ...!

Σίγουρα το να διαβάζεται το περιοδικό αυτό είναι συγκίνηση.
Ακόμη μεγαλύτερη όμως συγκίνηση θα νοιώσετε αν συμμετέχετε στην δημιουργία του.
Η σύνταξη του PIXEL δεν θα είχε καμία αντίρρηση να σας συμπεριλάβει στην ομάδα της.
Τι χρειάζεται;
Διάθεση και κέφι, ελεύθερος χρόνος και φαντασία.
Σκεφτείτε το ...
και τηλεφωνήστε στα γραφεία του περιοδικού και στα τηλέφωνα:
9241714 - 6 σε εργάσιμες ώρες (9:00 - 17:00).



Hook™
ocean®
ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER
NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR
PICTURES, INC.

68030 Add-On Card

Ενας τίγρης στα σπλάχνα της Amiga σας

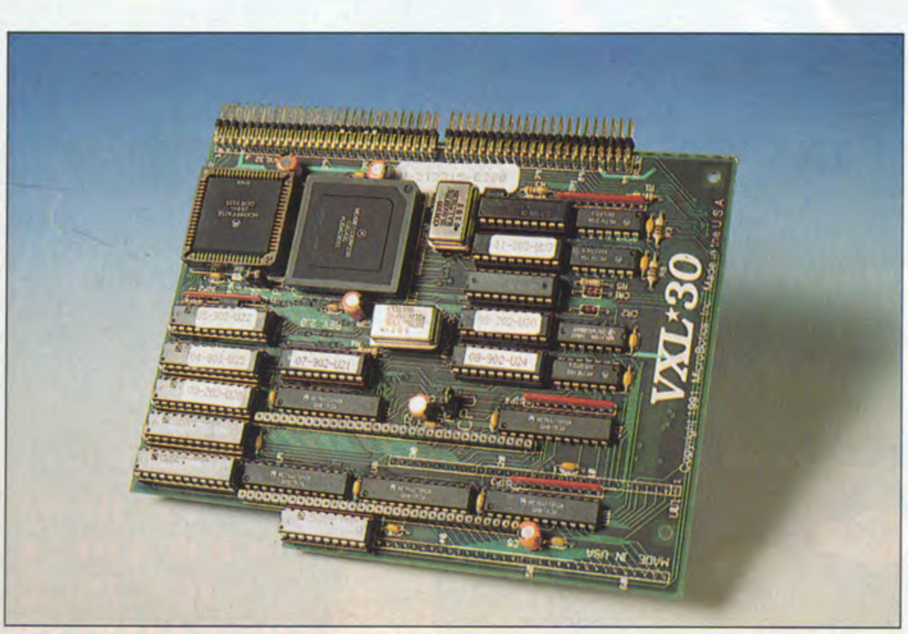
Οποιος παρακολουθεί έστω και ελάχιστα την εξέλιξη που πήρε η αγορά των συμβατών τα τελευταία δύο τρία χρόνια, τόσο στο εξωτερικό όσο και στη χώρα μας, θα έχει σίγουρα προσέξει τη διαρκή πτώση των τιμών, την εξέλιξη των γραφικών δυνατοτήτων τους και τέλος – και ίσως πιο έντονα από όλα τα άλλα – τη βελτίωση της υπολογιστικής τους απόδοσης. Μηχανήματα με επεξεργαστές τους 80286/80386/80486 και προσεχώς i586 κατακλύζουν την αγορά, προσφέροντας στον επαγγελματία και στο χομπίστα θεαματικές επιδόσεις.

• του Γ. Κακαλέτρη

Αυτά λοιπόν από τη μία μεριά του ποταμού. Από την άλλη, υπάρχουν τα γνωστά. Macintosh, Amiga, Atari, Acorn κ.λπ., με κοινό στοιχείο τους τα λειτουργικά τους συστήματα, τα οποία εκπλήσσουν με τις δυνατότητες και κυρίως την ευχρηστία τους. Αν και τα μηχανήματα της Acorn προς το παρόν δεν δείχνουν να αντιμετωπίζουν πρόβλημα βελτίωσης του ήδη πολύ ισχυρού hardware, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τους υπόλοιπους, που βασίζονται στην τεχνολογία της Motorola (680x0). Τα περιθώρια στένεψαν. Η Apple έβαλε σαν standard πλέον τον 68030/16 MHz. Η Commodore προσπαθεί με την Α3000 - και η Α4000 είναι στα σκαριά - ενώ η Atari έχει τον TT. Τι γίνεται όμως με τα μικρά; Αν κάποιος θέλει να έχει υπολογιστική ισχύ, με τις ευκολίες μιας Amiga (π.χ.) σε πιο προσιτή τιμή; Η Atari απάντησε με τον Mega STE, ο οποίος είναι περίπου 2 φορές πιο γρήγορος από έναν απλό. Καρδιά του ο γέρικος 68000 στα 16 πλέον MHz. Ισχύς περί το 1.5 Mips. Η Commodore όμως; Η απάντηση εδώ έρχεται από τα μαγικά κουτάκια με το όνομα Accelerator boards. Οι επιδόσεις και οι τιμές τους ποικίλλουν. Από 68000/14,2 MHz, 68020/16.67, 68030/25-50 ή ακόμα και 68040/50 MHz. Πέρα από ταχύτητα όμως, πολλές από αυτές τις κάρτες προσφέρουν και μια επιπλέον δυνατότητα: προσθήκη 32bit RAM, χωρητικότητας από 1 έως 112 (ίσως και παραπάνω) Megabytes.... Σας παρουσιάζουμε λοιπόν, έναν μεσαίας κλίμακας accelerator, τον Microbotics VXL*30/25 MHz, με τη βοήθεια ενός μαθηματικού συνεπεξεργαστή 68881/25 MHz, τον οποίο και δοκιμάζουμε στην A500+.

VXL *30

Ο VXL*30/25 είναι ο μικρότερος της σειράς VXL της Microbotics (έδρα ΗΠΑ), ο οποίος έρχεται να βοηθήσει την Amiga σας να τα καταφέρει καλύτερα στα δύσκολα σημεία. Είναι εξοπλισμένος με τον ασύγχρονο 68030 της Motorola, στα 25 MHz, και μπορεί κατ' επιλογή να έχει και το μαθηματικό συνεπεξεργαστή της Motorola - 68881 ή 68882. Η κάρτα του ΤΕΣΤ είχε επάνω τον 68881 στα 25 MHz. Στη βασική της μορφή η κάρτα δεν έχει καμία μνήμη επάνω της, ενώ δεν έχει ούτε τον κανονικό 68030, αλλά τον 68EC030. Ο 68EC030 είναι ένας 68030, χωρίς όμως την PMMU (programmable memory management unit), η οποία ούτως ή άλλως δεν χρειάζεται να υπάρχει, μια και το λειτουργικό της Amiga δεν τη χρησιμοποιεί, ούτε και κανένα από τα προγράμματα που έχω υπόψη μου.



MATH CO-PROCCESSOR

Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής μπορεί να είναι ένας από τους δύο που αναφέραμε. Οπως όμως αναφέρεται στο manual της κάρτας, συμφέρει το χρήστη να αποκτήσει τον 68881, αφού είναι μόλις 10% πιο αργός από τον 68882 στην ίδια συχνότητα και κοστίζει λιγότερο από τα μισά.

UPGRADING

Η κάρτα, όπως είπαμε, χρησιμοποιεί τον ασύγχρονο

68030, ο οποίος μπορεί να είναι στα 25, 33, 40, 50 MHz, από την εταιρία. Ο χρήστης όμως μπορεί να επέμβει στο hardware μέσω ενός προαιρετικού Upgrade kit που δίνεται από τη Microbotics. Επίσης μπορεί να αλλαχτεί και ο συνεπεξεργαστής. Πέρα όμως των επεξεργαστών, στην κάρτα υπάρχει και μία θύρα για κάρτες RAM. Εδώ συνδέεται επέκταση μνήμης, 2/4/8 MB super fast 32bit RAM, η οποία θα επιτρέψει στην κάρτα να δείξει την αξία της. Δυστυχώς, όμως, η κάρτα αυτή δεν υπήρχε διαθέσιμη στη χώρα μας, τη στιγμή του τεστ. Ετσι οι επιδόσεις του accelerator ήταν κατά πολύ χαμηλότερες του πραγματικού. Χαρακτηριστικό είναι το ότι, αν ο 68030 δουλέψει χωρίς cache, η ταχύτητα του συστήματος πέφτει κάτω από 80% της απλής Amiga. Αυτό και μόνο δείχνει το χτύπημα της έλλειψης της RAM, στις επιδόσεις του συστήματος.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ

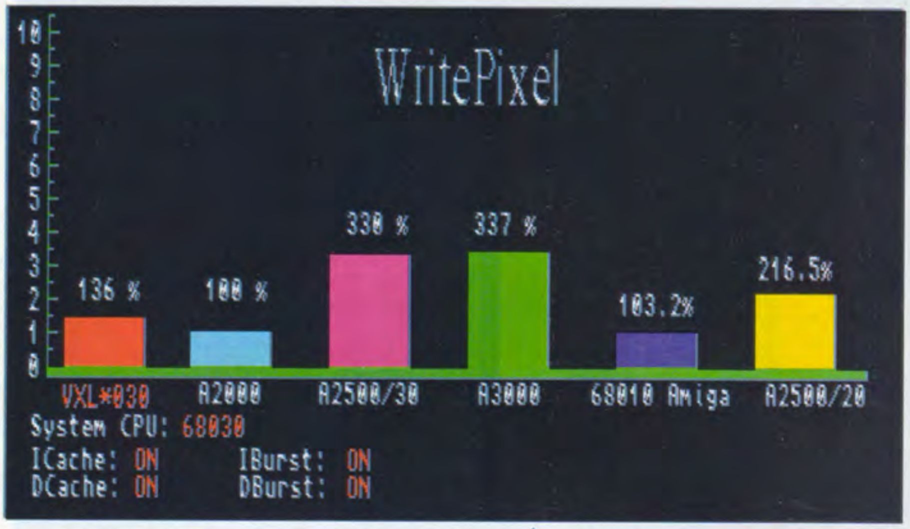
Η τοποθέτηση δεν είναι και τόσο απλή. Θα έλεγα μάλιστα είναι όσο πιο δύσκολη γίνεται (όπως βέβαια και στους άλλους επιταχυντές). Πρέπει να ανοιχτεί η Amiga (αντίο εγγύηση), να βγει η μεταλλική θωράκιση, να βγει ο 68000 από τη βάση του, να μπει στη βάση που τον περιμένει πάνω στον VXL και να φορεθεί ολόκληρη η πλακέτα πάνω στη βάση του 68000, στη motherboard. Το τελευταίο βήμα, και πιο δύσκολο, είναι το κλείσιμο. Τώρα μάλιστα με την κάρτα, τα πράγματα είναι πάρα πολύ δύσκολα, αφού τα clocks βρίσκουν στη θωράκιση. Με μια βαριά και ένα καλέμι όμως το πρόβλημα ξεπεράστηκε... Αν δεν έγινε αντιληπτό μέχρι τώρα, ο 68000 δε χάνεται. Υπάρχει πάνω στην πλακέτα και μπορούμε ανά πάσα στιγμή (και μάλιστα μέσω software!!!) να γυρίσουμε σε αυτόν, ξεχνώντας τελείως την ύπαρξη του VXL*30.

Πάνω στην πλακέτα, υπάρχουν διάφορα Jumpers, τα οποία καθορίζουν τη συμπεριφορά της κάρτας, δηλαδή με ποια CPU θα ανοίγει και τη συχνότητα του μαθηματικού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Και φτάνουμε στην ουσία του θέματος. Τι δεν τρέχει, τι τρέχει και πόσο γρήγορα τρέχει. Αξίζει τα λεφτά (και την εγγύηση); Οπως είπαμε πιο πάνω, δεν υπήρχε διαθέσιμη κάρτα RAM 32bit. Ετσι ο accelerator δοκιμάστηκε σε μία Amiga 500+ με δύο MB fast RAM (εξωτερικής). Οι επιδόσεις είναι - σε ορισμένες περιπτώσεις - πολύ κάτω του κανονικού. Δίνονται λοιπόν παρακάτω συγκεκριμένες τιμές και συγκρίσεις, σχετικές με γνωστά μοντέλα της αγοράς της Amiga, αλλά και επιδόσεις συγκεκριμένων προγραμμάτων.

Πριν όμως αρχίσουμε τις μετρήσεις, ας πούμε τις επιδόσεις που αναφέρει η εταιρία. Η Microbotics, αισιόδοξη ίσως (όχι όμως εξωπραγματικά), δίνει συντελεστή απόδοσης της κάρτας, 1.1 με 1.2 της A3000. Οι μετρήσεις μας ήταν άλλοτε κοντά και άλλοτε μακριά από αυτά τα νούμερα, δεν μπορούμε όμως να πούμε κάτι με σιγουριά, για την τελική απόδοση του συστήματος, αφού έλειπε η μνήμη. Αρχικά δοκιμάσαμε την κάρτα, πώς τα πηγαίνει με μερικά από τα πολύ γνωστά προγράμματα, με μέτρο σύγκρισης την απλή A500 με fast RAM. Ετσι λοιπόν με το Prowrite 3.2 το φόρτωμα ενός κειμένου 274668 χαρακτήρων/142 σελίδων, χρειάστηκε 2' και 22", έναντι 2'46", απόδοση 117% (καθυστέρηση λόγω του φορτώματος), ενώ στον επανακαθορισμό των παραμέτρων του κειμένου η ανανέωση χρειάστηκε 40" έναντι 62" με τον 68000 (150%). Στην υπολογιστική - χωρίς redraw - εργασία Summary (καταμέτρηση λέξεων, προτάσεων κ.λπ.), ο 68030 ήταν 2 φορές πιο γρήγορος, ταχύτητα που αυξάνει όσο μεγαλώνει το κείμενο και για δύο φορές μεγαλύτερο έφτασε το 310%.

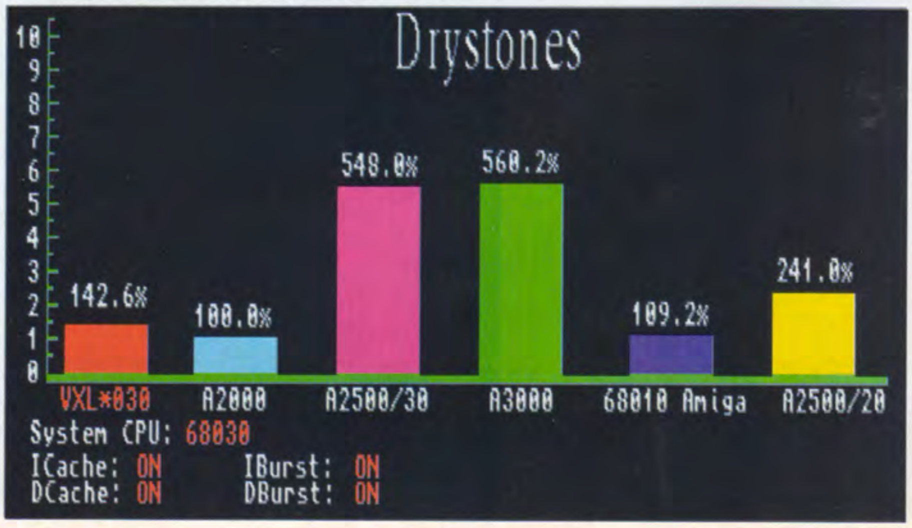


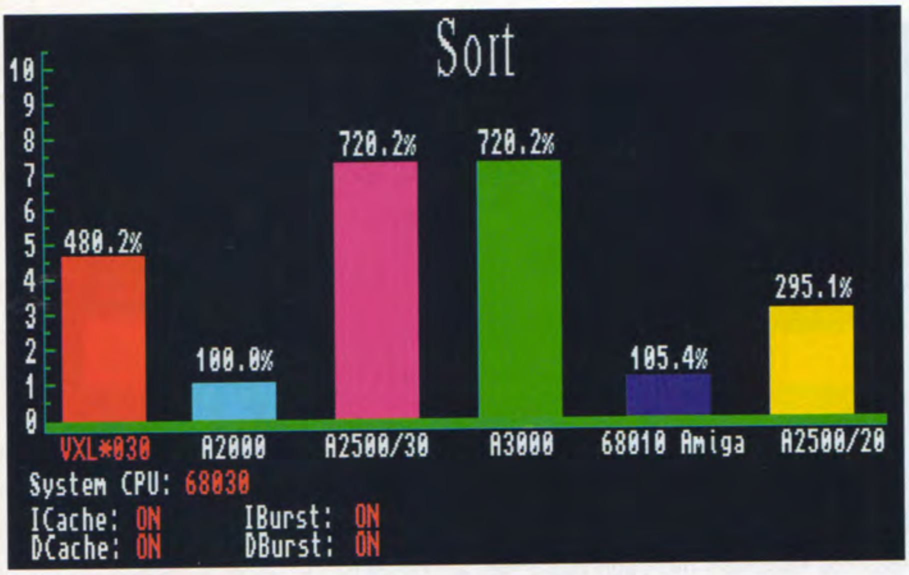
Οι επιδόσεις της κάρτας σε σχέση με όλα τα μοντέλα της Amiga που κυκλοφορούν μέχρι σήμερα, σύμφωνα με το τεστ Write Pixel του AIBB 2.

Ο χώρος του desktop publishing είναι επίσης ένας χώρος με απαίτηση στην ταχύτητα. Το Proffessional Page είναι πολύ καλός αντιπρόσωπος και δοκιμάστηκε: ένα από τα έτοιμα projects που έχει το πρόγραμμα σαν demo, μετρήθηκε επίδοση του 68030, 54,2" για το φόρτωμα, 19,2" για zoom σε 200% (επίπεδο ανάγνωσης) και 34,19" για μετακίνηση και redraw, έναντι 70,2", 24,2" και 43,8" αντίστοιχα για τον 68000, με απόδοση 130%. Εδώ η εντατική χρήση της RAM γραφικών προκαλεί πάρα πολλά wait states στη CPU. Ταχύτητα όμως χρειάζεται και στο Raytracing. Οποιος έχει στήσει την Amiga του 10/20 ώρες για να φτιάξει μια πολύ απλή εικόνα ίσως νιώθει τη μεγαλύτερη ανάγκη για επιδόσεις. Στην πασαρέλα λοιπόν Real3D, Imagine, Sculpt4D. Το Real3D έδωσε απόδοση 130% χωρίς το μαθηματικό 68881, ενώ με αυτόν (η έκδοση Turbo Real3D) 210%. Το Imagine, χωρίς το μαθηματικό, έδωσε περίπου 180%, ενώ το Sculpt4D, επίσης χωρίς το μαθηματικό, μόλις 125%.

Μας δόθηκε και η ευκαιρία να το δοκιμάσουμε με το ελληνικό Amiga Lotto της Ektor Soft, το οποίο μέτρησε 49 αριθμούς, με κάποιους όρους, σε λιγότερο από 21", δίνοντας 1,8 φορές πιο γρήγορα αποτελέσματα.

Ενας ακόμη πίνακας συγκριτικών αποτελεσμάτων, με βάση το τεστ του AIBB 2. Ας μην ξεχνάμε ότι για τις μικρές επιδόσεις της κάρτας σε σχέση με τα υπόλοιπα μοντέλα ευθύνεται αποκλειστικά η απουσία της 32bit RAM.





Ο αλγόριθμος Sort του AIBB 2 έδωσε τα παραπάνω αποτελέσματα.

Το μαθηματικό συνεπεξεργαστή δοκιμάσαμε και με το Draw2000, σχεδιαστικό CAD πρόγραμμα για σχέδιο 2 διαστάσεων. Εδώ μόνος του ο 68030 δεν τα κατάφερε και πολύ καλά, αφού ίσα που πρόλαβε στο νήμα να νικήσει τον 68000, με διαφορά στήθους (102%). Με τις ενισχύσεις βελτιώθηκε λίγο η κατάσταση και το σύστημα κράτησε την αξιοπρεπή επίδοση του 1,8 ως προς 68000.

Το PC TASK ήταν η επόμενη ειδική. 170% επιτάχυνση και τελική 0,5 της ταχύτητας του IBM PC/XT original. Μη φανταστείτε κάποιο PC, όπως το βλέπετε σήμερα. Στα 4,77 MHz ήταν η συχνότητα λειτουργίας του. Αυτή η τιμή (0,5), αν και αρκετά καλύτερη από πριν (0,3), είναι χαμηλότερη από αυτή του Atari MegaSTE, του οποίου ο emulator PC δίνει Norton SI 0,6.

Σαν τελευταία αφήσαμε δύο προγράμματα, κατ' εξοχήν υπολογιστικής απασχόλησης: τα PowerPacker 4.0 και Deluxe Paint IV. Ο πρώτος (ο πιο γνωστός συμπιεστής για Amiga) - PowerPacker - έδωσε επιδόσεις της τάξης του 1,8 με 2,1, για συμπίεση εκτελέσιμων αρχείων. Σε μία περίπτωση όμως αποσυμπίεσης από τη RAM, ο χρόνος με τον 68030 ήταν 13 sec, ενώ με τον 60000 56,19", 430% δηλαδή βελτίωση (το τεστ επαναλήφθηκε πολλές φορές για επιβεβαίωση). Πολύ καλά αποτελέσματα έδωσε και το Deluxe Paint, το οποίο στη μετατροπή mode της οθόνης από 640x512x16 σε 320x256x8 χρειάστηκε 7 sec για τον επανακαθορισμό της παλέτας και 2,1 sec για τη διόρθωση του μεγέθους (σμίκρυνση). Ο 68000, δεύτερος και καταϊδρωμένος, 23 και 9,2 αντίστοιχα - 330% και 440%.

Ας δούμε όμως τι είπαν τα πιο γνωστά benchmark utilities: Το SysInfo 2,53 έδωσε τις παρακάτω τιμές για 68000 και 68030:

	68030/25	68000
A500	1.56	1.29
B2000	1.19	0.98
GVP3001	0.14	0.11
A2500/A2620	0.41	0.34
A3000/25	0.18	0.14
A3000/68040	0.04	0.03
IBM PC/XT	5.03	4.19
CPU MIPS	0.71	0.59
FPU MFLOPS	0.65	N/A
CHIP/A3000	0.51	0.22

Πολύ απαισιόδοξο λοιπόν το SysInfo, με αποτελέσματα που πολλές φορές είναι πολύ μακριά από την αλήθεια.

Το AIBB 2 είναι το δεύτερο πρόγραμμα της αναφοράς μας και κάνει 6 διαφορετικά τεστ, σε έξι διαφορετικές ιδιότητες της CPU, ενώ δεν χρησιμοποιεί την FPU. Το πρόγραμμα αυτό μετρά την ταχύτητα του συστήματος, σε σχέση με 5 διαφορετικά μοντέλα Amiga: A 2000, 68010 Amiga (Amiga με τον ελάχιστα πιο γρήγορο 68010), A2500/20 (68020), A2500/30 (68030) και τη γνωστή A3000/25. Τα αποτελέσματα φαίνονται παραστατικότατα στα διαγράμματα, πρέπει όμως να κάνουμε κάποιες παρατηρήσεις. Τα μηχανήματα με 68020 και 68030 που συγκρίνονται στο τεστ είχαν όλα 32bit μνήμης RAM, στην οποία είχε μεταφερθεί και το

Host State: Multitasking Allowed

Test: WritePixel
Benchmark result: 20.30 Seconds

A2000 : 100.0
68010 Amiga : 103.2
VXL *30 /25 : 135.5
A2500/20 : 216.5
A2500/30 : 329.7
A3000/25M Hz : 337.0

Test: Sort
Benchmark result: 2.64 Seconds

A2000 : 100.0
68010 Amiga : 105.4
A2500/20 : 295.1
VXL *30 /25 : 458.3
A2500/30 : 720.2
A3000/25 MHz : 720.2

Test: Savage
Benchmark result: 51.84 Seconds

A2000 : 100.0
68010 Amiga : 105.4
VXL *30 /25 : 169.8
A2500/20 : 326.7
A2500/30 : 598.6
A3000/25 MHz : 610.3

Test: Dhrystone
Benchmark result:
950 Dhrystones /second

A2000 : 100.0
68010 Amiga : 109.2
VXL *30 /25 : 142.6
A2500/20 : 241.0
A2500/30 : 548.0
A3000/25 MHz : 560.2

Test: Sieve — Using Stack Variables Benchmark result: 7.56 Seconds

A2000 : 100.0
68010 Amiga : 104.8
A2500/20 : 346.5
VXL *30 /25 : 635.2
A2500/30 : 816.7
A3000/25MHz : 816.7

Test: Matrix — Using Stack Variables Benchmark result: 14.44 Seconds

A2000 : 100.0
6801 0 Amiga : 109.4
A2500/20 : 342.5
VXL *30 /25 : 573.1
A2500/30 : 766.3
A3000/25 MHz : 766.3

Kickstart (διαδικασία FASTROM, η οποία εκτελείται με το Public Domain πρόγραμμα SetCPU ή με το πρόγραμμα SetVXL της Microbotics που δίνεται με την κάρτα). Αυτό δείχνει τη σημασία της ύπαρξης της 32bit RAM. Κάτι επιπλέον, το οποίο αδικεί τον VXL*30, είναι το ότι κατά τη διάρκεια του test δεν είχε αποκλειστεί το multitasking, με αποτέλεσμα να έχουμε επιδόσεις 10-15% μικρότερες από τις πραγματικές. Σε όλα τα άλλα μηχανήματα είχε γίνει και αυτή η εργασία.

Τέλος, μια μικρή ρουτίνα που φαίνεται στο listing benchmark έδωσε σχέση 68030/68000 520% (!!!).

Πάντως, από την προσωπική μου χρήση, διαπίστωσα ότι η κάρτα κάνει τη χρήση του Deluxe Paint πολύ πιο ευχάριστη, ιδίως στις "βαριές" δουλειές (Remap, Metamorph, screen format, resize, rotate και άλλα). Επίσης, ουσιαστικά, αυξάνει το χώρο του σκληρού δίσκου, γιατί τώρα μπορείτε να συμπιέζετε ακόμη και τα πολύ μεγάλα πακέτα, 300-600 KB, τα οποία απαιτούν 2,5-4 φορές λιγότερο χρόνο, για να φορτωθούν και αποσυμπιεστούν. Ετσι ο χρόνος αποσυμπίεσης, ειδικά για ένα μέτριων επιδόσεων hard disk (A590), δεν ξεπερνάει το χρόνο φορτώματος του πλήρους προγράμματος.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

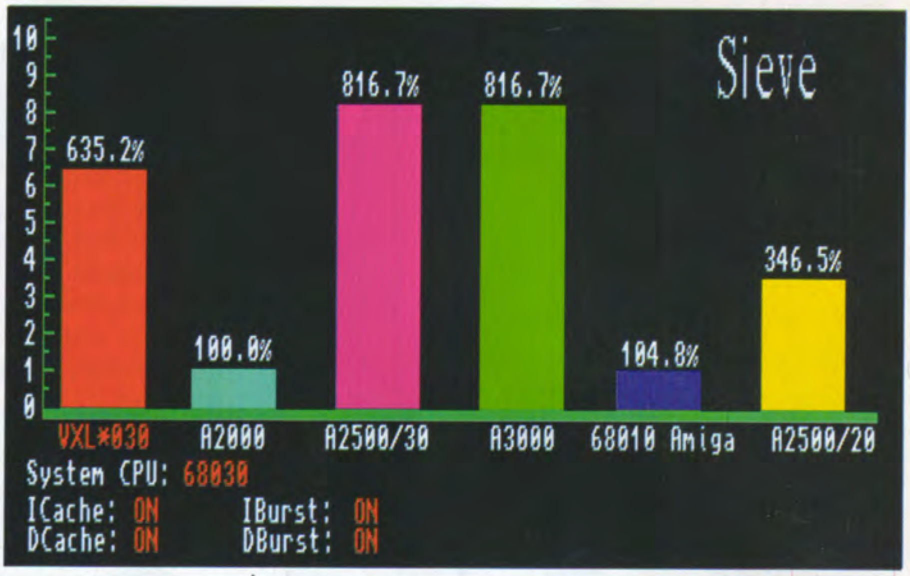
Το δεύτερο αιχμηρό σημείο είναι η συμβατότητα. Η λίστα που δοκιμάσαμε ήταν αρκετά μεγάλη. Περιλάμβανε πάρα πολλές εφαρμογές (έτρεξαν όλες θαυμάσια), games και άλλα πολλά.

Ομολογουμένως, πρόβλημα υπήρχε - όπως αναμενόταν - σε πολλά παιχνίδια, ένα από τα οποία ήταν το Kick Off. Και τι να κάνεις έναν υπολογιστή, όταν δε μπορείς να παίξεις ένα Kick Off; Νομίζω ότι είναι ένας πολύ σοβαρός λόγος για τη μη αγορά ενός PC. Το ίδιο όμως πιστεύει και η Microbotics, η οποία, για να γλιτώσει από την οργή των Kick Off funs, έκανε ειδική υποδοχή στην πλακέτα, για να μπει ο παλιός καλός 68000, ο οποίος στον τομέα αυτό σκίζει. Πολύ εύκολη είναι και η αλλαγή CPU. Τρέχουμε το πρόγραμμα SetVXL και καθορίζουμε το ποιος και πώς θα χρησιμοποιηθεί (68030 cache, burst κ.λπ.). Το σύστημα κάνει RESET. Οι παράμετροι burst και cache του 68030 μπαίνουν και χωρίς RESET. Από αυτό το πρόγραμμα, μπορεί να γίνει και η μετάβαση στην 32bit ROM, η οποία ουσιαστικά είναι η αντιγραφή του kickstart σε 32bit RAM (1/2 MB στην plus) για υψηλότερες ταχύτητες προσπέλασης.

Listing benchmark

```
#include "stdio.h"
unsigned long i,j,k;
void main()
{
for(i=0;i<10;i++){
printf("%d\n",i);
for(j=1;j<1000000;j++){
k=k+1;
}
}
}

AIBB 2 Benchmarks
# Host Processor:   68030
ICache: ON
DCache: ON
IBurst: ON
DBurst: ON
```



Αλλη μια συγκριτική παρουσίαση αποτελεσμάτων

Αν έχετε κάποια περιέργεια για το τι τρέχει με 68030, το A320 airbus αποκτά βελούδινη αίσθηση, ενώ με το F1GP υπάρχει πλέον πρόβλημα, γιατί φτάνεις στις στροφές πριν το καταλάβεις. Και σε αυτό, κατά πολύ βελτιώνεται η ποιότητα της κίνησης. Δεν αρνείται να συνεργαστεί το Pirates, SimSity, Pinball Dreams... Αλλά, όπως είπα, αν κάτι κολλήσει, ο 68000 είναι πάντα εκεί.

Συμβατότητα 95% θα έλεγα.

ΥΠΕΡ ΚΑΙ ΚΑΤΑ - ΤΙΜΗ

Το τεστ, αν μη τι άλλο, ήταν εξουθενωτικό (ιδίως για το γράφοντα) και εξάντλησε τα περιθώρια ελέγχου. Τα αποτελέσματα: Επιδόσεις από μέτριες έως ικανοποιητικές (σίγουρα ικανοποιητικότατες με την 32bit RAM), συμβατότητα άριστη/τέλεια, το ίδιο και η ευχρηστία. Μεγάλο μείον το ότι δεν υπάρχει ενσωματωμένη κάποια, έστω και μικρού μεγέθους (1 MB π.χ.), super fast μνήμη, η οποία θα έδειχνε τις πραγματικές δυνατότητες.

Από την άλλη όμως, αυτό σας επιτρέπει να αποκτήσετε τον VXL, σε πολύ χαμηλότερη τιμή, χωρίς όμως να στερηθείτε τις δυνατότητες του 68030, αφού, όταν θα τις έχετε ανάγκη, με μια κάρτα μνήμης θα τρέχετε full speed. Τώρα όλα κρίνονται από την τιμή. Τέθηκε λοιπόν το επίμαχο ερώτημα: πού το βρίσκουμε και πόσο κάνει;

Τον VXL *30 εισάγει το κατάστημα Εγκέφαλος (Σολωμού 28 και Μπόταση στα Εξάρχεια, τηλ.: 3646695), το οποίο και μας τον παραχώρησε για το τεστ.

Η τιμή του τώρα: χωρίς το μαθηματικό, θα κοστίζει περί τις 110.000 δρχ., ενώ μαζί με αυτόν γύρω στις 145.000 δρχ., τιμές πολύ χαμηλότερες από τον ανταγωνισμό και οι οποίες θα είναι περίπου 70.000 υψηλότερες με μια κάρτα μνήμης 32bit με 2 MB populated. Ας σημειώσουμε ότι ο 68000/14 MHz κοστίζει περίπου τα μισά χρήματα, με αρκετά μικρότερες όμως επιδόσεις, ακόμη και στην απλή μορφή της κάρτας. Its up to you now.

Το video digitizing είναι μια όχι πολύπλοκη αλλά σίγουρα χρονοβόρα διαδικασία. Εάν, δε, έχετε αυξημένες απαιτήσεις, θα πρέπει να ξοδέψετε αρκετά χρήματα για ένα αξιοπρεπές αποτέλεσμα. Αν ψηφιοποιείτε εικόνες από hobby ή συνεργάζεστε με το τηλεοπτικό κανάλι της γειτονιάς σας, προτιμείστε ένα home digitizer που με μικρό κόστος αγοράς προσφέρει ικανοποιητικά αποτελέσματα. Αυτό που το διαφοροποιεί από ένα επαγγελματικό μοντέλο είναι ο χρόνος επεξεργασίας των αναλογικών πληροφοριών. Η ψηφιοποίηση του video frame δε γίνεται σε real time, αλλά παίρνει κάποιο χρόνο (λίγα δευτερόλεπτα έως ένα λεπτό), ανάλογα με την ανάλυση της εικόνας και τις δυνατότητες του digitizer. Αν και ο κόσμος της Amiga είναι γεμάτος από μηχανήματα επεξεργασίας εικόνας από video, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον Atari ST. Θέλετε η κλειστή αρχιτεκτονική του, θέλετε η έλλειψη πρόβλεψης (κυκλωμάτων συγχρονισμού) για συνεργασία με συσκευές genlock... γεγονός είναι ότι ο ST υστερεί, αφήνοντας το προβάδισμα στην Amiga και τώρα τελευταία στους PC συμβατούς. Ετσι, ενώ στο χώ

VIDI ST

...και ψηφιοποίηση εικόνων στον Atari

Ο χώρος των γραφικών συγκινούσε και συγκινεί τους home users. Ας δούμε τι μπορούμε να κάνουμε με λίγο έξτρα hardware και τον ST μας...

• του Ηλία Μανεσιώτη



ρο της εικόνας το μηχάνημα "σνομπάρεται" σχεδόν από όλους.

Ενας από τους πιο προσιτούς οικονομικά digitizers, που κυκλοφορούν για τον Atari, είναι ο Vidi ST. Το πλήρες πακέτο περιέχει, εκτός από το frame grabber, τον colour splitter και το απαραίτητο software για την ψηφιοποίηση και επεξεργασία της εικόνας. Αναλυτικότερα τώρα:

Το πακέτο του Vidi ST περιέχει το Vidi ST interface (ένα μικρό μαύρο κουτί με δύο ποτενσιόμετρα που ρυθμίζουν τη φωτεινότητα και το contrast), το συνοδεύον λογισμικό σε δισκέτα μονής όψης, το καλώδιο για τη σύνδεση με το video ή την camera, ένα άκρως συνοπτικό manual 16 σελίδων και το σχεδιαστικό πρόγραμμα Spectrum που έχει τη δυνατότητα απεικόνισης στην οθόνη 512 χρωμάτων ταυτόχρονα. Το interface συνδέεται στο cartridge port, οπότε κατά τη σύνδεση ή την αποσύνδεση πρέπει να παραμένει κλειστός ο υπολογιστής, για να αποφευχθούν ανεπανόρθωτες ζημιές. Το επόμενο βήμα είναι να συνδέσετε το interface με την πηγή του σήματος μέσω του καλωδίου που υπάρχει στο πακέτο. Αν το video που θα χρησιμοποιήσετε έχει BNC ή SCART βύσματα, θα πρέπει να προμηθευτείτε τους κατάλληλους μετατροπείς. Μην αρχίσετε να έχετε άγχος· οποιαδήποτε καταστήματα πώλησης ηλεκτρονικών εξαρτημάτων και ανταλλακτικών θα σας προμηθεύσουν με ό,τι ακριβώς χρειάζεστε.





Οι τρεις επιμέρους εικόνες που πήραμε με το Vidi RGB και το τελικό αποτέλεσμα μετά το Merge.



Τέλος, ανοίξτε τον υπολογιστή σας και φορτώστε το πρόγραμμα vidi. prg ή vidimono. prg, ανάλογα με την ανάλυση που θα χρησιμοποιήσετε.

Η δισκέτα δεν είναι προστατευμένη, οπότε μπορείτε να κάνετε όσα αντίγραφα θέλετε. Σας συνιστούμε σαν πρώτη κίνηση να δημιουργήσετε αμέσως ένα αντίγραφο back-up, το οποίο θα σας κάνει να αντιμετωπίσετε με περισσότερη σιγουριά το μέλλον, σε περίπτωση που η πρωτότυπη δισκέτα αποδημήσει, για διάφορους λόγους, εις Κύριον. Εξάλλου, το γεγονός ότι οι δισκέτες είναι απροστάτευτες είναι σημαντικό πλεονέκτημα και για τους κατόχους σκληρού δίσκου, μια και μπορούν να το εγκαταστήσουν χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία.

Αλλες εικόνες από το Vidi-RGB με παλέτα με 16 χρώματα.

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί το standard GEM interface με τα pull down menus. Αλλες σημαντικές επιλογές υπάρχουν σε μια μπάρα, στο κάτω μέρος της οθόνης.

Βεβαιωθείτε ότι το video ή η camera στέλνει σήμα



και επιλέξτε GRAB από το menu. Το Vidi ST θα αρχίσει να συλλαμβάνει τις εικόνες, τις οποίες στέλνει η πηγή που έχετε επιλέξει.

Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό των frames ανά δευτερόλεπτο και να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα και το contrast των εικόνων.

Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο σταματά η παραπάνω διαδικασία.

Ο αριθμός των εικόνων που έχει συλλάβει ο grabber εξαρτάται από τη μνήμη του υπολογιστή. Σε ένα 520 ST ο μέγιστος αριθμός είναι 9, ενώ σε ένα 1.040 είναι 25.

Μπορείτε να δείτε όλες τις εικόνες με τη βοήθεια των up και down arrows της επιλογής SCRN στην μπάρα και να αλλάξετε την παλέτα της καθεμιάς, είτε χρησιμοποιώντας τις εννέα διατιθέμενες είτε φορτώνοντας τη δική σας από το δίσκο. Με την επιλογή Quantize μειώνετε τον αριθμό των αποχρώσεων σε 8, 4 ή 2.

Υπάρχουν ακόμα οι επιλογές cut και paste για να δημιουργήσετε κολάζ με τις εικόνες που έχετε επιλέξει. Ο mini editor των εικόνων σας δίνει αρκετές δυνατότητες ώστε να δημιουργήσετε ενδιαφέρουσες εικόνες-κολάζ.

Η επιλογή Window σας επιτρέπει να ορίσετε ένα ορθογώνιο στην οθόνη και να επιλέξετε αν με την Grab θα ανανεωθεί το εσωτερικό ή το εξωτερικό του, παράγοντας ενδιαφέροντα εφέ.

Το τελικό αποτέλεσμα το βλέπετε, επιλέγοντας την Animate, η οποία δείχνει όλες τις εικόνες, χρησιμοποιώντας την παλέτα της παρούσας οθόνης.

Μπορείτε, τέλος, να σώσετε στο δίσκο μεμονωμένες εικόνες ή ολόκληρη ακολουθία εικόνων σε format Degas Elite, Neochrome, Art ή IFF.

Σημαντικό πλεονέκτημα, όπως βλέπετε, του πακέτου αποτελεί το γεγονός ότι υποστηρίζει και χρησιμοποιεί τα γνωστότερα formats αρχείων. Και μέσα σε αυτά δεν περιλαμβάνονται μόνο τα γνωστά στον κόσμο του Atari Degas ή Neo, αλλά και το IFF, που στην ουσία αποτελεί τη "γέφυρα" μεταξύ του ST και των άλλων 16-μπιτων υπολογιστών, όπως η Amiga, ο Mac ή ο PC.

Για ρεαλιστικότερα αποτελέσματα θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το RGB splitter που διαθέτει το πακέτο.

Ο splitter συνδέεται μεταξύ του grabber και της πηγής σήματος και διαθέτει ρυθμίσεις για φωτεινότητα και saturation. Αφού κάνετε τις απαραίτητες συνδέσεις, φορτώνετε το πρόγραμμα Vidichrome, που θα αναλάβει να δώσει ζωή στις ψηφιοποιημένες εικόνες σας.

Το Vidichrome βασίζεται στο γεγονός ότι κάθε ορατό χρώμα μπορεί να φτιαχτεί, αναμειγνύοντας ποσοστά κόκκινου, πράσινου και μπλε φωτός. Αυτά είναι τα βασικά χρώματα και δεν μπορούν να δημιουργηθούν από ανάμειξη.

Το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται αυτό το γεγονός με το να ψηφιοποιεί μέσω φίλτρων, παίρνοντας τρεις εικόνες των βασικών χρωμάτων από το ίδιο αντικείμενο



Εικόνα που πήραμε με το Vidi ST.

και δημιουργώντας μια true colour εικόνα με την ανάμειξη των επιμέρους τριών.

Το δύσκολο σημείο είναι η εμφάνιση των αποτελεσμάτων, λαμβάνοντας υπόψιν τους περιορισμούς της χρωματικής απεικόνισης του υπολογιστή σας.

Για καλύτερα αποτελέσματα, το Vidichrome χρησιμοποιεί ένα ειδικό mode οθόνης, όπου μπορούν να εμφανιστούν 512 ή 4.096 (στην περίπτωση του STE) χρώματα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Vidi ST μας άφησε αρκετά καλές εντυπώσεις. Εύχρηστο, λειτουργικό και προπαντός αποτελεσματικό. Η ενασχόληση μαζί του ήταν μια πραγματική διασκέδαση, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το περιφερειακό δεν ενδείκνυται και για περισσότερο "σοβαρές" εργασίες.

Με τη βοήθειά του θα βρεθείτε πολύ κοντά στη δημιουργία των πρώτων σας video clips.

Το μόνο που χρειάζεται είναι δημιουργικότητα και φαντασία.

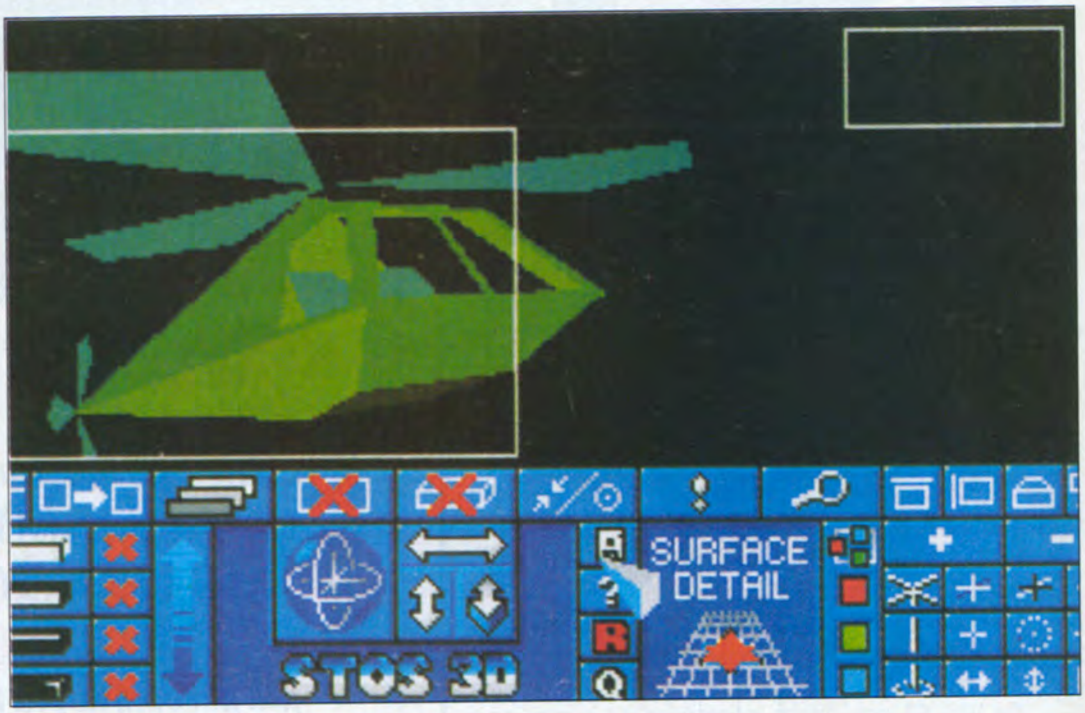
Και μην πιστεύετε κανέναν: ο ST μπορεί να σας προσφέρει εξίσου δυνατές συγκινήσεις, στο χώρο των γραφικών, όσο και μια Amiga! (σ.σ: Ελπίζω να μην διαβάζει αυτές τις σελίδες ο κύριος Κακαλέτρης...)

Τελειώνοντας, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να ευχαριστήσουμε την Greek Software (Πριγκηπονήσων 28, τηλ. 6443759) για το Vidi ST που μας παραχώρησε για όσο χρονικό διάστημα απαιτήσαν οι ανάγκες του τεστ.

ELVIRA - THE ARCADE GAME

Η Elvira είναι μια από τις πολλές μάγισσες που έχουν πληγεί από το στεγαστικό πρόβλημα, αλλά η μόνη που έχει την ευκαιρία να κερδίσει έναν υπέροχο στοιχειωμένο πύργο στην Τρανσυλβανία, το όνειρο της ζωής της. Για να τον κερδίσει όμως, θα πρέπει να βρει τον ιδιοκτήτη του, ο οποίος για κακή της τύχη βρίσκεται στο τέλος μιας διαδρομής που περνάει από τρία επίπεδα γεμάτα τέρατα βγαλμένα από τα βάθη της κόλασης. Η Elvira όμως, ευτυχώς για την ίδια, φρόντισε να φέρει μαζί της τα μαγικά μαχαίρια, ενώ στη διαδρομή μπορεί να συλλέξει και shuricens ή δάδες, καθώς και διάφορα ξόρκια μαζικής καταστροφής για να αντιμετωπίσει τους αντιπάλους της...

Το "Elvira - The arcade game" μοιάζει αρκετά με το "Gods" που είδαμε πριν από λίγους μήνες, πράγμα μάλλον καλό, μια και το "Gods" ήταν ένα πολύ καλό arcade game. Εξαίσιο gameplay, πλαισιωμένο από όμορφα γραφικά και ευχάριστο ήχο συνθέτουν ένα παιχνίδι που θα ενθουσιάσει τους φίλους των arcade games.



STOS 3D

Αν έχετε εντυπωσιαστεί με τα γραφικά, τα φτιαγμένα από πολύγωνα, που έχετε δει κατά κόρον τα τελευταία δύο χρόνια, το STOS 3D θα πρέπει να είναι ό,τι πρέπει για σας, μια και σας δίνει την ευκαιρία να φτιάξετε τα δικά σας, και μάλιστα να τα βάλετε να συνεργαστούν κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να φτιάξουν ένα πλήρες παιχνίδι. Το βασικό module του STOS 3D είναι ο Object Modeler, που σας επιτρέπει να πάρετε πολύγωνα και να τα περιστρέψετε, να τους αλλάξετε μέγεθος και να τα ενώσετε έτσι, ώστε να φτιάξετε το τελικό σας αριστούργημα. Οταν τελειώσετε το παιχνίδι σας, θα χρειαστείτε τον campiler για να φτιάξετε ένα εκτελέσιμο πρόγραμμα. Θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι για να χρησιμοποιήσετε το STOS 3D, θα πρέπει να έχετε το STOS, αλλά για όσους ασχολούνται με κατασκευή παιχνιδιών αυτό δεν θα είναι πρόβλημα. Αν βαρεθήκατε απλά να παίζετε παιχνίδια στον ST σας, το STOS 3D θα είναι μια ευχάριστη αλλαγή.



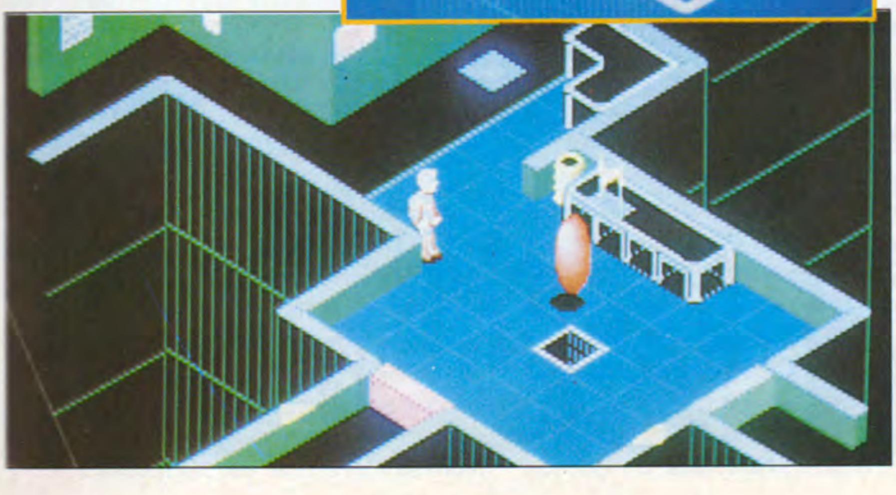
D-GENERATION

Τα γενετικά πειράματα στα εργαστήρια της Mindscape είχαν για μια ακόμη φορά τη συνήθη κατάληξη: Απέτυχαν παταγωδώς, με αποτέλεσμα να δημιουργηθούν μεταλλαγμένα όντα και να παγιδευτούν έτσι σε ένα κτήριο αρκετοί άνθρωποι, χωρίς να υπολογίσουμε την απειλή να εξαπλωθούν οι μεταλλαγμένοι στον έξω χώρο. Οπως θα περιμένατε, εσείς είστε αυτός που θα πρέπει και πάλι να κινδυνεύσει για το καλό του συνόλου, να καθαρίσει δηλαδή τα εργαστήρια από τους μεταλλαγμένους και να σώσει τους παγιδευμένους. Εδώ αρχίζει το παιχνίδι...

Βρίσκεστε λοιπόν σε ένα ελάχιστα φιλόξενο κτήριο γεμάτο με πόρτες που ανοίγουν (ή κλείνουν) αν πατήσετε κάποιο διακόπτη, ο οποίος μπορεί να είναι κρυμμένος και δεν βρίσκεται κατ' ανάγκη στο ίδιο δωμάτιο με την πόρτα, παγίδες στο πάτωμα που αν τις πατήσετε θα εισπράξετε μια ηλεκτρική εκκένωση των 200.000 volts, με αποτέλεσμα να χάσετε μια ζωή και να σας στείλει η Δ.Ε.Η. έναν υπέρογκο λογαριασμό, και μεταλλαγμένους. Οι μεταλλαγμένοι έρχονται σε όλα τα σχέδια και χρώματα και μερικοί μάλιστα είναι πονηροί, μια και κρύβονται, περιμένοντας να πλησιάσετε για να σας επιτεθούν ή παίρνουν τη μορφή μιας καρέκλας, ενός καλαθιού αχρήστων ή μιας σαλονοτραπεζαρίας τύπου Lui XIV, με απώτερο στόχο να σας κάνουν (δυσάρεστη) έκπληξη, αν δεν τους προλάβετε εσείς με το ακτινοπίστολό σας. Φυσικά, υπάρχουν και οι κανονικοί άνθρωποι, τους οποίους πρέπει να πάρετε από το χέρι και να τους οδηγήσετε σε κάποιο ροζ βέλος που αντιπροσωπεύει τη σωτηρία τους, αλλά θα πρέπει να προσέχετε γιατί είναι και αυτοί ευαίσθητοι στους μεταλλαγμένους και τον ηλεκτρισμό.

Το D - Generation είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα και εθιστικά παιχνίδια που είδαμε τον τελευταίο καιρό. Αν μάλιστα μαζί με το άριστο gameplay συνυπολογίσουμε την πολύ καλή ποιότητα των γραφικών και του ήχου έχουμε ένα εξαιρετικό παιχνίδι που δεν θα πρέπει να χάσετε. Από τα παιχνίδια που κάνουν τη ζωή του reviewer πιο ευχάριστη.





HUMANS



Μέχρι τώρα έχουμε ακούσει αρκετές θεωρίες για το πώς ήρθε ο άνθρωπος στη Γη και πώς εξελίχθηκε μέχρι το σημείο όπου υπάρχουν οι πρώτες ιστορικές μαρτυρίες, με πιο γνωστές τη θρησκευτική και τη θεωρία του Δαρβίνου. Η Mirage έρχεται να προσφέρει μια νέα ιδέα για το πώς όλα αυτά έγιναν, μέσα από το παιχνίδι της "Humans" που μάλλον θα είναι μια τριλογία, με το πρώτο της σειράς, το "Introducing the Humans", να κάνει την εμφάνισή του στα τέλη του Ιουνίου.

Στο παιχνίδι αυτό παρουσιάζονται οι, κατά τη Mirage, πρόγονοι του ανθρώπου, τα μέλη της φυλής "Homo Bitmapus", οι οποίοι προσπαθούν να ξεφύγουν από την πρωτόγονη κατάσταση στην οποία βρίσκονται και να εκπολιτιστούν. Στη διαδρομή τους αυτή θα πρέπει να κάνουν διάφορες ανακαλύψεις και εφευρέσεις όπως τη φωτιά, τον τροχό, την τέχνη να σκοτώνουν ο ένας τον άλλον κ.λπ. Η όλη ιδέα φαίνεται ότι θα βασίζεται στα γνωστά μας "Lemmings", από τα οποία οι προγραμματιστές του "Humans" παραδέχονται ότι εμπνεύστηκαν. Τονίζουν όμως ότι το "Humans" θα είναι ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Το μόνο σίγουρο προς το παρόν είναι ότι τα γραφικά θα είναι σαφώς διαφορετικά - και πολύ πιο μεγάλα - και ότι θα ανήκουν στην κατηγορία των χαριτωμένων. Περισσότερα για τους προγόνους μας θα έχουμε όταν η τελική version είναι διαθέσιμη. Ετοιμαστείτε να επιστρέψετε στις ρίζες...



LURE OF THE TEMPTRESS

Ο Diermot είναι γενικά ένας φιλήσυχος άνθρωπος στην υπηρεσία του βασιλιά του, ξαφνικά όμως βρίσκεται αντιμέτωπος με την κακιά Selena και το στρατό της, αποτελούμενο από τέρατα της φυλής Skorl που κατέλαβαν το χωριό Turndale. Ο σκοπός του είναι προφανώς να διώξει τους εισβολείς και τον αρχηγό τους, αλλά στο εγχείρημά του αυτό δεν θα έχει άλλους βοηθούς εκτός από την ικανότητά του και τον Ratpouch, ένα χαρακτήρα που τον ακολουθεί από ευγνωμοσύνη. Στο παιχνίδι θα πρέπει να περιπλανηθείτε, λύνοντας γρίφους και συλλέγοντας και χρησιμοποιώντας αντικείμενα για να φτάσετε στο σκοπό σας.

Η μετακίνηση είναι πολύ εύκολη, αρκεί να κάνετε click εκεί όπου θέλετε να πάτε, έστω και αν υπάρχουν ενδιάμεσα εμπόδια, τα οποία ο χαρακτήρας είναι αρκετά έξυπνος, ώστε να τα παρακάμψει. Η χρήση αντικειμένων είναι επίσης απλούστατη, αφού διαλέξετε το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει και εμφανίζεται μια λίστα από δυνατές επιλογές, από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε. Κεντρικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν οι άλλοι χαρακτήρες, με τους οποίους μπορείτε να συνομιλήσετε παίρνοντας χρήσιμες πληροφορίες, να τους ζητήσετε να κάνουν κάτι για σας, αν και δεν είναι βέβαιο ότι θα σας ακούσουν.

Μπορείτε ακόμη και να κρυφακούσετε τις συζητήσεις τους, όπως όμως συμβαίνει και στη ζωή δεν θα αποδειχτούν όλοι αξιόπιστοι, ειδικά αν τους προσβάλετε.

Το "Lure of the temptress" είναι από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που είδαμε τελευταία. Όχι μόνο το gameplay είναι εξαιρετικό, αλλά και τα γραφικά και ο ήχος είναι πολύ προσεγμένα.

Η Virgin έκανε πολύ καλή δουλειά που θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.





PACIFIC ISLANDS



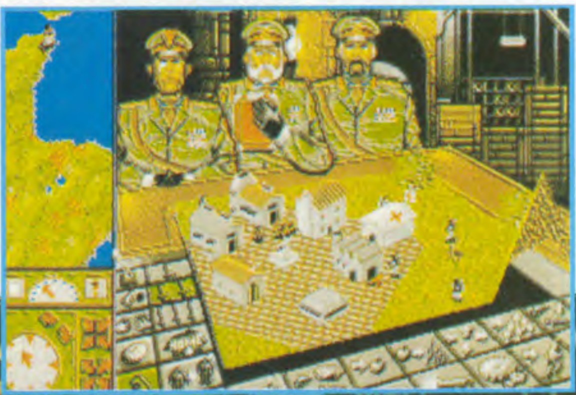
Τα πολυτάραχα νησιά του Ειρηνικού για μια ακόμη φορά έχουν προβλήματα με εισβολείς. Μια και δεν μπορείτε όμως να ασχοληθείτε εσείς με όλα τα νησιά, θα αναλάβετε ένα σύμπλεγμα πέντε νησιών, αφήνοντας σε άλλους την ευκαιρία να σώσουν τα υπόλοιπα. Η σωτηρία των νησιών εξαρτάται από το πώς θα διοικήσετε τα 16 τανκς που έχετε στη διάθεσή σας και είναι χωρισμένα σε τέσσερις ομάδες των τεσσάρων τανκς η καθεμιά. Τα νησιά πρέπει να κατακτηθούν με τη σειρά, κατά αύξοντα βαθμό δυσκολίας, και σε κάθε νησί πρέπει να συμπληρώσετε μια σειρά από στόχους που μπορεί να συμπεριλαμβάνουν την καταστροφή των κέντρων επικοινωνίας του αντιπάλου και των αεροδρομίων που χρησιμοποιεί ή την υπεράσπιση κάποιου χωριού. Για κάθε αποστολή έχετε ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα, μέσα στο οποίο πρέπει να τη συμπληρώσετε, αλλά θα πρέπει βέβαια να φροντίζετε να μην καταστρέψει ο εχθρός τα τανκς σας. Η τοποθεσία όπου βρίσκεται ο εχθρός δεν φαίνεται στο χάρτη, παρά μόνο όταν οι δικές σας μονάδες έχουν πλησιάσει κοντά στο σημείο, μερικές φορές μάλιστα θα καταλάβετε την ύπαρξη του εχθρού μόνο όταν σας έχει χτυπήσει. Το "Pacific Islands" διαθέτει αρκετά θετικά στοιχεία με κυριότερα τα πολύ καλά bitmap γραφικά που, αν και είναι πιο αργά σε σχέση με τα vectors, προσφέρουν καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα και το καλό gameplay, όπου οι αποφάσεις που πρέπει να πάρετε δεν βασίζονται σε ειδικά τρικ του παιχνιδιού, αλλά κυρίως στην κοινή λογική, κάνοντας έτσι πιο απλό το να μπει κανείς στο πνεύμα του παιχνιδιού. Ο ήχος είναι δυστυχώς σχεδόν ανύπαρκτος, αλλά μάλλον μικρό το κακό...

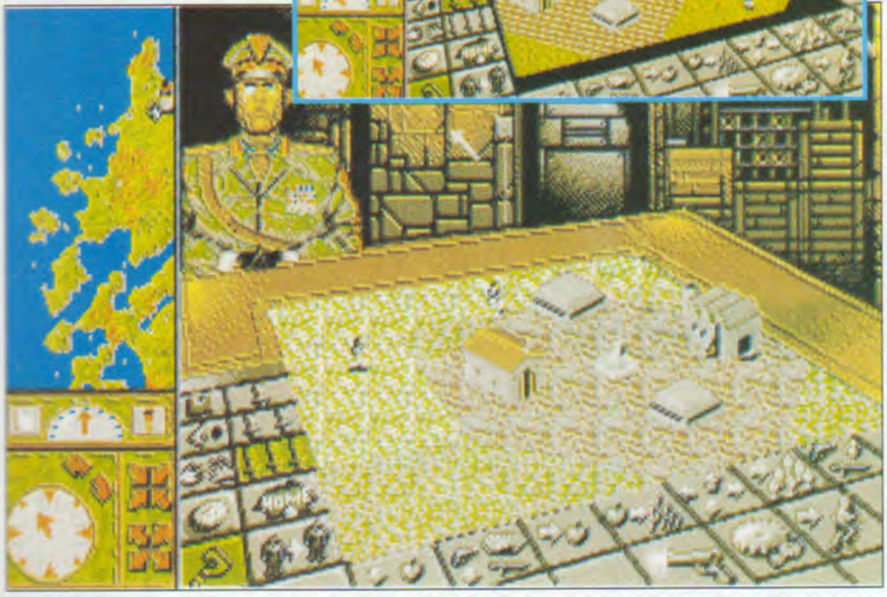


POWERMONGER
WORLD WAR ONE EDITION

Τα παιχνίδια τύπου "Populous" είναι αυτά που κατ' εξοχήν προσφέρονται για πολλά data disks, δίσκους δηλαδή που προσφέρουν σ' ένα παιχνίδι νέες πίστες, κρατώντας έτσι το ενδιαφέρον των gamers μέχρι να κυκλοφορήσει ο διάδοχος του παιχνιδιού. Η Electronic Arts μας φέρνει έτσι τώρα ένα data disk για το Powermonger, όπου λασπωμένα πεδία μάχης και στρατιωτικές εγκαταστάσεις έχουν πάρει τη θέση των μεσαιωνικών τοπίων. Στόχος σας είναι να κατακτήσετε τις 175 περιοχές, στις οποίες ο χάρτης είναι χωρισμένος, καταλαμβάνοντας τουλάχιστον τα δύο τρίτα της κάθε περιοχής. Για να το κατορθώσετε αυτό, θα πρέπει να εξοπλίσετε με όπλα τους στρατιώτες σας και να φτιάξετε αεροπλάνα και τανκς για να προκαλείτε ισχυρότερα χτυπήματα στους αντίπαλους στρατούς.

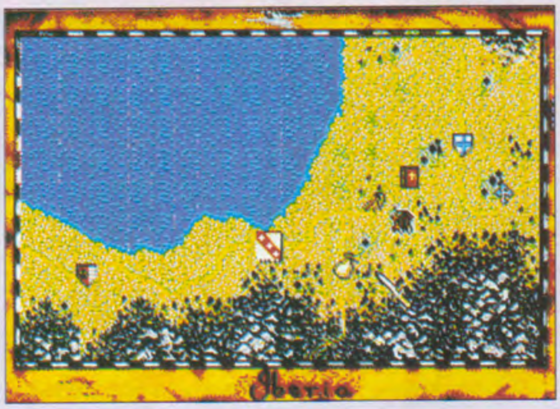
Το data disk για το powermonger μάλλον άργησε πολύ, αφού έχουν εμφανιστεί στο διάστημα ανάμεσα από την κυκλοφορία του παιχνιδιού και την κυκλοφορία του data disk το "Populous II" και το "Utopia". Το data disk αυτό θα σας χρειαστεί μόνο αν έχετε τελειώσει όλα τα υπόλοιπα ή κάνετε συλλογή.





VENGEANCE OF EXCALIBUR

Βρισκόμαστε στο 1000 μ.Χ. και η Αγγλία υποφέρει από όλα τα δεινά που μπορεί να φανταστεί κανείς και το μέλλον της διαγράφεται ζοφερό. Αιτία όλων των κακών είναι ότι ο μυστηριώδης κύριος Shadow έκλεψε τους θησαυρούς του βασιλιά Αρθούρου και φαίνεται ότι από τότε οι Αγγλοι φυλάνε τις παραδόσεις ως κόρη οφθαλμού. Για να μπει ένα τέλος στη δυσάρεστη αυτή κατάσταση θα πρέπει κάποιος να ταξιδέψει στην Ιβηρική Χερσόνησο, όπου κρύβεται ο Shadow, και να ανακτήσει τους κλεμμένους θησαυρούς. Κλασικός εθελοντής εσείς, δέχεστε με ευχαρίστηση την αποστολή σας και ξεκινάτε για το δύσκολο ταξίδι σας παρέα με άλλους τρεις ιππότες, καθένας από τους οποίους έχεις, τις αδυναμίες του και τα ισχυρά του σημεία, πράγμα που καθιστά σαφές ότι πρόκειται για ένα RPG. Πριν φθάσετε στην τελική αναμέτρηση με τον Shadow, θα είναι καλό να συμπληρώσετε ορισμένες αποστολές που θα βελτιώσουν τα χαρακτηριστικά των ηρώων σας. Η συμπλήρωση μιας αποστολής συμπεριλαμβάνει επικοινωνία με άλλους χαρακτήρες, συλλογή και χρησιμοποίηση αντικειμένων και - αναπόφευκτα - μάχες με αντιπάλους. Ενα μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι για να μετακινηθείτε και για να δείτε τι συμβαίνει στις γύρω περιοχές, θα πρέπει να ζητήσετε ένα γενικό χάρτη, ενώ για να δείτε τι συμβαίνει σε κάποιο σημείο θα πρέπει να ζητήσετε μια λεπτομερέστερη άποψη, πράγμα εξαιρετικά ενοχλητικό. Τα γραφικά επίσης δεν είναι και τόσο καλής ποιότητας όπως και ο ήχος. Η Virgin δεν κατάφερε στο παιχνίδι αυτό να διατηρήσει τα standards της - ελπίζουμε ότι είναι απλά μια παρένθεση.



TAZ - MANIA

Οσοι παρακολουθείτε Μπαγκς Μπάννυ ή Tiny Toons, θα ξέρετε σίγουρα το είδος "Διάβολος της Τασμανίας" που περιλαμβάνει μάλλον κακά και εξαιρετικά αδηφάγα όντα που συνήθως χτυπάνε, καταστρέφουν ή τρώνε οτιδήποτε βρεθεί στο δρόμο τους. Στο "Taz - Mania" αναλαμβάνετε τον έλεγχο ενός τέτοιου πλάσματος, μόνο που - δυστυχώς για σας - είναι πολύ πιο ευάλωτο στις εχθρικές επιθέσεις απ' ό,τι στα καρτούν. Στο παιχνίδι αυτό θα πρέπει να φροντίζετε, ώστε ο διάβολος της Τασμανίας που ελέγχετε να μένει στη ζωή και να ζει φυσιολογικά, δηλαδή να τρώει οτιδήποτε φαγώσιμο και να καταστρέφει ό,τι καταστρέφεται, με αυτή τη σειρά προτεραιότητας. Αρκετά πράγματα βέβαια θα κάνουν τη ζωή του διαβολάκου μας δύσκολη, όπως για παράδειγμα εχθρικά όντα που του αφαιρούν δύναμη (την οποία μπορεί να αποκτήσει ξανά τρώγοντας), καθώς και χάσματα και άλλες εδαφικές ανωμαλίες που κρύβουν θανάσιμους κινδύνους. Ο διαβολάκος, παρότι υποτίθεται ότι είναι κακός, είναι αρκετά χαριτωμένος και κάνει μάλιστα διάφορες θυμωμένες γκριμάτσες, όταν τον αφήσετε αρκετή ώρα μόνο του, και φυσικά δεν λείπει η δυνατότητα να μεταμορφωθεί προσωρινά σε ανεμοστρόβιλο, διαλύοντας τα πάντα στο πέρασμά του. Τα background graphics είναι αξιόλογα και ο ήχος πολύ καλός, αλλά προσέξτε ιδιαίτερα πριν βάλετε έναν τέτοιο διαβολάκο στο σπίτι σας: Μπορεί να μην το διαλύσει, αλλά υπάρχει σοβαρή πιθανότητα να σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του Megadrive σας...

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Αν και ο τίτλος του παιχνιδιού παραπέμπει σε πράσινα όντα που εισβάλλουν στη γη και ήρωες που θα κληθούν να τους αντιμετωπίσουν, η πραγματικότητα είναι εντελώς διαφορετική. Το "Plan 9 from outer space" είναι το νέο adventure από την Gremlin, στο οποίο παίζετε το ρόλο ενός ιδιωτικού ντετέκτιβ που προσφέρει τις υπηρεσίες του σε έναν εξαιρετικά δυστυχισμένο παραγωγό ταινιών. Ο λόγος της δυστυχίας του παραγωγού είναι· ότι η νέα του ταινία, η "Plan 9 from outer space" έχει κλαπεί, έχει κοπεί σε κομμάτια και έχει διασκορπιστεί σε, ούτε λίγο ούτε πολύ, εβδομήντα τοποθεσίες στις πέντε ηπείρους. Οπως είναι προφανές, εσείς θα πρέπει να γυρίσετε τον κόσμο, να μαζέψετε τα κομμάτια και να τα παραδώσετε στον παραγωγό, αφού έχετε κάνει το σχετικό μοντάζ.

Ο τρόπος με τον οποίο χειρίζεστε το χαρακτήρα σας είναι πολύ απλός: απλά πηγαίνετε το mouse στη θέση του αντικείμενου ή χαρακτήρα που σας ενδιαφέρει, κάνετε click και κατόπιν διαλέγετε από κάποιο μενού εντολών, αν κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο. Οπως σε κάθε adventure, έτσι και εδώ θα πρέπει να ψάχνετε πολύ καλά όλα τα αντικείμενα, ενώ κεντρικό ρόλο στη λύση των γρίφων θα παίξουν οι διάφοροι χαρακτήρες που θα συναντήσετε, από τους οποίους θα αποσπάσετε χρήσιμες ή λιγότερο χρήσιμες πληροφορίες, ανάλογα με τις ερωτήσεις που θα τους κάνετε. Η Gremlin δεν είναι μια από τις εταιρίες που έχουν πολλές περγαμηνές στα adventures, αλλά τα κατάφερε πάρα πολύ καλά με το "Plan 9 from outer space", μια και τα γραφικά, ο ήχος, αλλά, κυρίως, το gameplay είναι σε υψηλότατα επίπεδα. Το μοναδικό παράπονο είναι ότι χρειάζεται συχνή αλλαγή δίσκων, αν δεν έχετε σκληρό δίσκο ή δεύτερο drive.

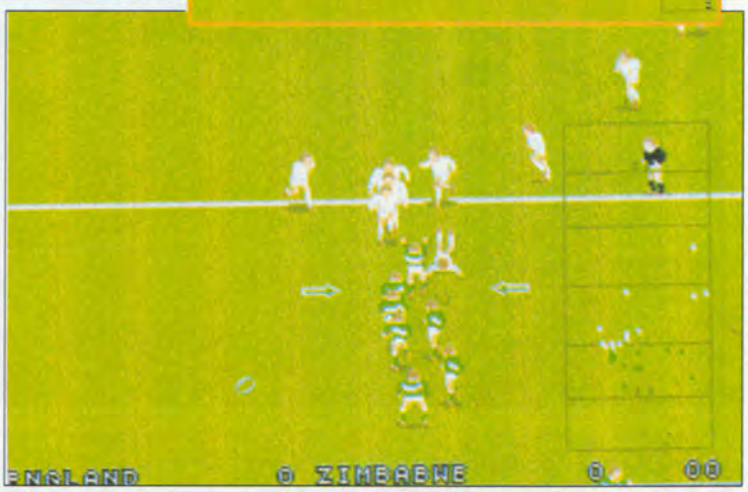


WORLD CLASS RUGBY
FIVE NATIONS EDITION

Μετά την επιτυχία που είχε το "World Class Rugby" (τουλάχιστον στις χώρες όπου το rugby είναι δημοφιλές), η Audiogenic έρχεται να σας βάλει σε ένα από τα πιο δυνατά τουρνουά του αθλήματος, το τουρνουά των πέντε εθνών, στο οποίο συμμετέχουν τέσσερις ομάδες από τα Βρετανικά νησιά και η Γαλλία. Το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό, όπως άλλωστε και ο προκάτοχός του, και περιέχει όλους τους κανονισμούς του rugby και πολλά από τα χτυπήματα σε αντιπάλους που συνηθίζονται στα γήπεδα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και οι παίκτες κινούνται με φυσικότητα στο γήπεδο, που μπορεί να είναι 2D ή 3D, ενώ το gameplay είναι σε καλά επίπεδα.

Στο παιχνίδι συνολικά μπορούμε να βρούμε μόνο δύο προβλήματα: Οτι δεν είναι αρκετά διαφορετικό από τον προκάτοχό του και ότι είναι σχεδόν αδύνατο να παίξει κάποιος που δεν ξέρει τους κανονισμούς, πράγμα που για τη χώρα μας είναι ο κανόνας...



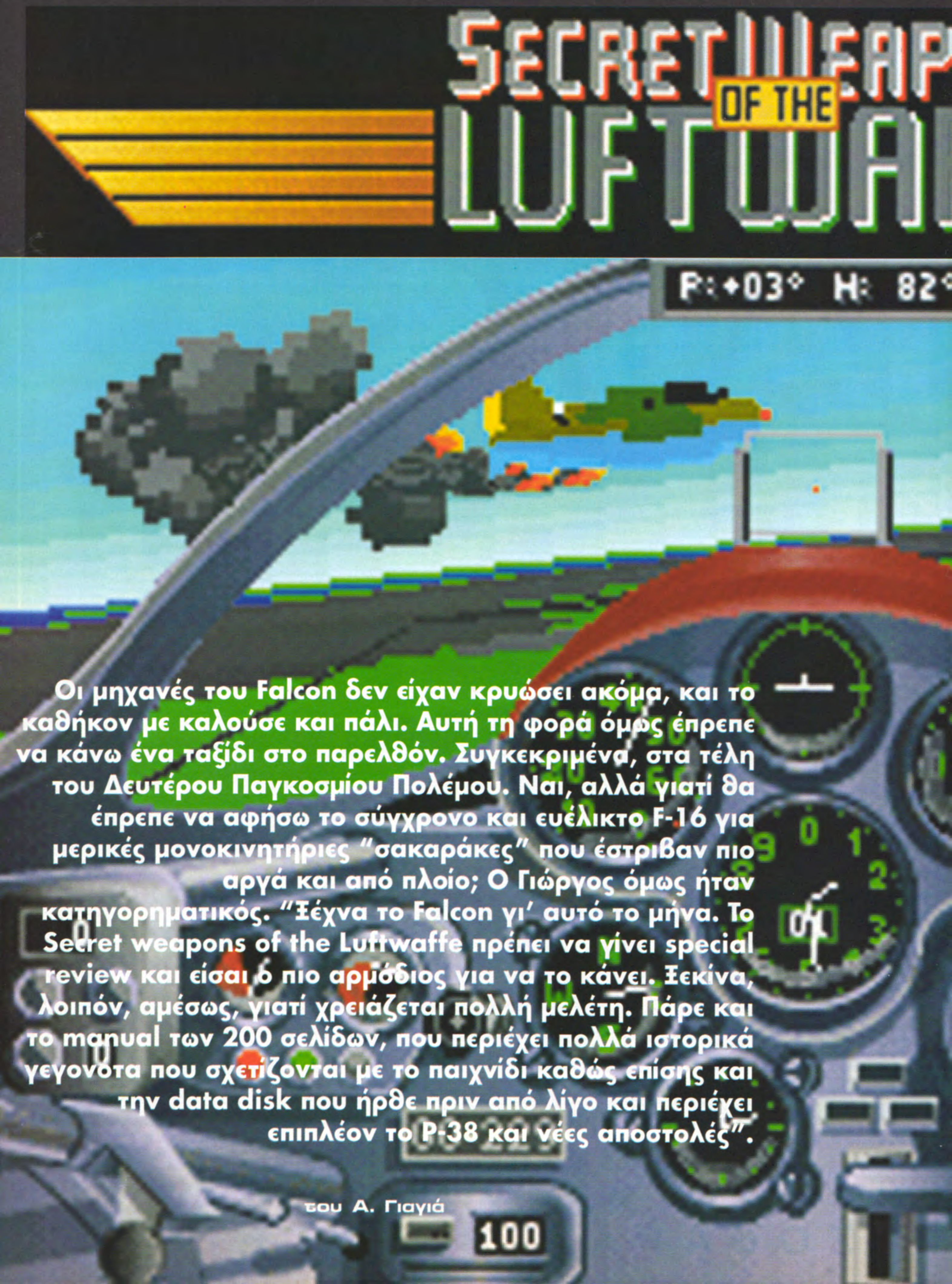


EUROPEAN CLUB FOOTBALL

Με την αρχή της καινούριας ποδοσφαιρικής περιόδου, εκτός από τα συνήθη ευρωπαϊκά κύπελλα, θα αρχίσει και ένα νέο κύπελλο στο γήπεδο του Megadrive, το "European club football". Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να διαλέξετε ποια ομάδα θα εκπροσωπείτε, η οποία μπορεί να προέρχεται από οποιαδήποτε ευρωπαϊκή χώρα (συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας) και στόχος σας είναι φυσικά να συντρίψετε όλους τους αντιπάλους σας και να κατακτήσετε το κύπελλο, ενώ μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο κάποιο φίλο σας.

Το γήπεδο δυστυχώς είναι πολύ μικρό και έτσι δεν μπορείτε εύκολα να ξεδιπλώσετε τις τεχνικές αρετές σας και η κίνησή του είναι σχετικά αργή. Σε ό,τι αφορά το gameplay, δυστυχώς δεν μπορούμε να πούμε πολλά πράγματα, γιατί το demo που είδαμε δεν ήταν playable, οπότε για περισσότερες πληροφορίες για το ζήτημα αυτό θα πρέπει να περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος.


Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG
GUARANTEED QUALITY
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG
Selected Tobacco
SAMSON
MILDE SHAG



Οι μηχανές του Falcon δεν είχαν κρυώσει ακόμα, και το καθήκον με καλούσε και πάλι. Αυτή τη φορά όμως έπρεπε να κάνω ένα ταξίδι στο παρελθόν. Συγκεκριμένα, στα τέλη του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Ναι, αλλά γιατί θα έπρεπε να αφήσω το σύγχρονο και ευέλικτο F-16 για μερικές μονοκινητήριες "σακαράκες" που έστριβαν πιο αργά και από πλοίο; Ο Γιώργος όμως ήταν κατηγορηματικός. "Ξέχνα το Falcon γι' αυτό το μήνα. Το Secret weapons of the Luftwaffe πρέπει να γίνει special review και είσαι ο πιο αρμόδιος για να το κάνει. Ξεκίνα, λοιπόν, αμέσως, γιατί χρειάζεται πολλή μελέτη. Πάρε και το manual των 200 σελίδων, που περιέχει πολλά ιστορικά γεγονότα που σχετίζονται με το παιχνίδι καθώς επίσης και την data disk που ήρθε πριν από λίγο και περιέχει επιπλέον το P-38 και νέες αποστολές".

του Α. Γιαγιά



SPECIAL REVIEW

Τελικά, το είχε η μοίρα μου να αναλαμβάνω να κάνω review όλα τα νέα flight simulators. Βέβαια, δεν αντιλέγω ότι το είδος αυτό είναι το αγαπημένο μου, αλλά φαίνεται ότι ο κύριος Αρχισυντάκτης το εκμεταλλεύεται. Οχι τίποτα άλλο, αλλά δεν περίμενα ότι μπορεί να με καλύψει μια εξομοίωση με αεροπλάνα του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, τη στιγμή που τελευταία είχα εμπεδώσει στο Falcon 3.0. Αποδείχτηκε όμως ότι έκανα ένα τραγικό λάθος.

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Το Secrets weapons of the Luftwaffe είναι μία εξομοίωση αερομαχιών του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου που σας επιτρέπει να πετάξετε με μερικά από τα αεροσκάφη της πολεμικής αεροπορίας των Ηνωμένων Πολιτειών και της γερμανικής Luftwaffe, ξαναζώντας έτσι τις ιστορικές αεροπορικές μάχες που έγιναν στη Δυτική Ευρώπη την περίοδο 1943-45. Υπάρχει επιλογή να πετάξουμε όποια από τις δύο πλευρές θέλουμε.

Ως Γερμανοί έχουμε την ευκαιρία να δούμε (και να πετάξουμε) για πρώτη φορά τα δύο επαναστατικά για την εποχή τους jets, Messerschmitt Me 262 και Me 163. Επίσης, υπάρχει ένα ακόμα εξελιγμένο αεροπλάνο, το Gotha Go 229, το οποίο όμως αναπτύχθηκε πολύ αργά και δεν πρόλαβε να λάβει μέρος στον πόλεμο.

Ο,τι λοιπόν, δεν πρόλαβαν να κάνουν οι Γερμανοί πιλότοι μπορείτε να το κάνετε εσείς, παρακολουθώντας το γνωστό σχηματισμό "Ιπτάμενη πτέρυγα" σε μάχη εναντίον συμβατικών αεροσκαφών.

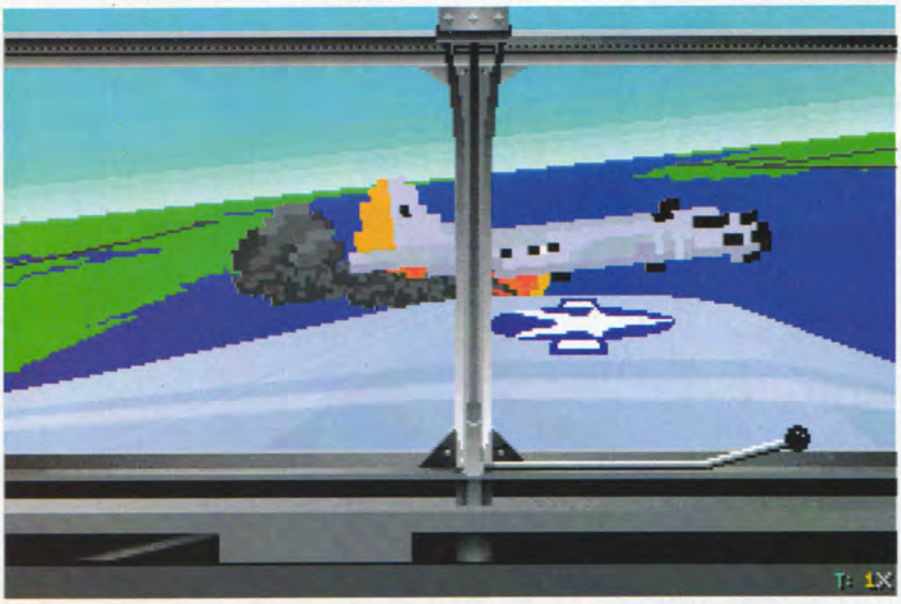
Τα γερμανικά αεροσκάφη συμπληρώνουν τα γνωστά καταδιωκτικά Messerschmit BF 109 και Focke-Wulf FW 190 που αποτελούσαν το φόβητρο των Αμερικανών. Στην αντίπερα όχθη υπάρχουν τα P-47 Thunderbolt P-5, Mustang, B-17 ή ιπτάμενο φρούριο και υπάρχει από την data disk και το P-38 Lightning.

Πριν προχωρήσουμε στην κριτική του προγράμματος, καλό είναι να αναφέρουμε κάποια ιστορικά στοιχεία.

Πολλοί ιστορικοί έχουν αποκαλέσει τα jets των Γερμανών "War-winning weapons" και πιστεύουν ότι, αν είχαν τεθεί σε υπηρεσίες νωρίτερα, ίσως άλλαζαν τη ροή του πολέμου.

Πράγματι, στις λίγες αερομαχίες που δώσανε στο τέλος του Πολέμου φάνηκε η καθολική υπερο-

χή τους έναντι των συμβατικών αμερικανικών αεροσκαφών. Στις περισσότερες αποστολές τους έπρε-



Ο συνάδελφος χτυπήθηκε. Εσείς θα αντέξετε;

πε να αναχαιτίσουν τους συνεχείς βομβαρδισμούς που γίνονταν πάνω από το Βερολίνο και άλλους στρατηγικούς στόχους της Γερμανίας.

Τις περισσότερες φορές τα κατάφερναν πολύ καλά και τα Β-17, ενώ μέχρι τότε μπορούσαν να κάνουν μόνα τους αποστολές, αναγκάστηκαν να έχουν συνοδεία από καταδιωκτικά για προστασία. Οι Αμερικανοί είχαν μείνει έκπληκτοι από την αποτελεσματικότητα αυτών των αεροσκαφών και διαπίστωναν για άλλη μια φορά την τεχνολογική πρωτοπορία των Γερμανών στο χώρο των εξοπλισμών. "Πήρα τα νέα για πρώτη φορά για το 262 τον Οκτώβριο του '44. Είπαν ότι ήταν ένα jet, το γρηγορότερο που υπάρχει.

Δεν φοβόμασταν για το ότι, αν μας κατέρριπταν, θα σκοτωνόμασταν. Ξέραμε ότι είχαμε νικήσει τον πόλεμο και ότι οι πιλότοι, τους οποίους αντιμετωπίζαμε, ήταν παιδιά χωρίς καθόλου εμπειρία.

Εξαίρεση ήταν μόνο μία μονάδα που διοικούσε ο Adolf Galland (εξαίρετος πιλότος με 104 καταρρίψεις) που είχε όλους τους βετεράνους του δυτικού μετώπου.

Ακόμα και όταν πρωτοείδα το 262 για πρώτη φορά, δεν μπορούσα να το πιστέψω. Δεν μπορούσα να διακρίνω τι στο διάολο ήτανε. Το είδα στην αρχή σαν κουκκίδα, μέχρι που πλησίασα πιο κοντά. Ηταν πραγματικά ένα jet.

Δεν πήραμε ποτέ οδηγίες για το πώς θα τους αντιμετωπίζαμε διαφορετικές από το 'φυλαχθείτε απ' αυτούς'.

Κάνοντας οι Γερμανοί αυτό που ο Galland συνέχεια υποστήριζε ότι έπρεπε να κάνουν, να χρησιμοποιήσουν το 262 ως αμυντικό όπλο αντί για επιθετικό πριν από τις μαζικές επιδρομές και βομβαρδισμούς που αρχίσαμε στα διυλιστήρια, τις βιομηχανίες κ.λπ., θα είχαμε και πάλι κερδίσει τον πόλεμο, αλλά θα γινόταν μέσα σε μια κόλαση από δύσκολες μάχες".



Το αμερικανικό κεντρικό μενού



...και το αντίστοιχο γερμανικό.

INSTALLATION - ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα περιέχεται σε τρεις δισκέτες 1,2 Mbytes. Η εγκατάσταση είναι πολύ εύκολη και αφού ερωτηθείτε σχετικά με την κάρτα γραφικών και μουσικής που διαθέτετε, ξεκινάει το installation.

Να σημειώσουμε ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί η extended μνήμη και να φτιάξουμε και cache για το δίσκο για πιο γρήγορη προσπέλαση. Αφού επιλέξουμε με ποια από τις δύο πλευρές θα είμαστε (κάτι που μπορούμε ωστόσο να το κάνουμε και οποιαδήποτε στιγμή), εμφανίζεται η βασική οθόνη με φόντο δύο Me 262, αν είσαστε με τους Γερμανούς, ή ένα Β-17, εάν είσαστε με τους Αμερικανούς.

Το πρόγραμμα, όπως είπαμε και στην αρχή, είναι Combat simulation, δηλαδή έχει δοθεί μεγαλύτερο βάρος στις αερομαχίες, γι' αυτό καλό θα είναι να εξασκηθείτε λίγο πρώτα.

Γι' αυτό το σκοπό υπάρχει η επιλογή Flight School. Ξεκινώντας απ' εδώ είναι ο καλύτερος τρόπος για να εξασκήσετε τις ικανότητές σας στις αερομαχίες. Τα λάθη που θα κάνετε εδώ δεν θα με-

τρήσουν σε κανένα από τα records σας. Ετσι, μπορείτε να κάνετε ό,τι πειραματισμούς θέλετε. Στο flight school μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα διαθέσιμα αεροπλάνα και να εξασκηθείτε σε συγκεκριμένα πράγματα όπως εξάσκηση σε πολυβόλα, βομβαρδισμούς και αναχαιτίσεις. Αφού λοιπόν πιστεύετε ότι είσαστε έτοιμοι να πετάξετε, το επόμενο βήμα είναι οι Historical Missions.

Αυτές οι αποστολές αναπαραστούν αυθεντικά αποστολές που έλαβαν μέρος στον εναέριο χώρο της Ευρώπης. Ως Αμερικανός πιλότος θα πετάξετε με B-17, P-47 και P-51, σε μια προσπάθεια να πάρετε τον έλεγχο των αιθέρων από την Luftwaffe.

Ως Γερμανός πιλότος πετάτε τα "μυστικά όπλα", συμπεριλαμβανομένων των Me 163 Komet, εναντίον μεγάλων αμερικανικών σχηματισμών καθώς επίσης και τα Bf 109 και Fw 190.

Το Go 229 είναι το μόνο αεροσκάφος στο παιχνίδι, το οποίο δεν έλαβε μέρος ποτέ σε αερομαχία κατά τη διάρκεια του πολέμου, αν και το πρωτότυπο έκανε τις πρώτες δοκιμαστικές πτήσεις στα τέλη του 1944 και το 1945. Γι' αυτό οι προγραμματιστές σε συνεργασία πάντα με διάφορους ειδικούς (βετεράνους πιλότους κ.λπ.) σχεδίασαν μερικές υποτιθέμενες αποστολές, έτσι ώστε να έχουμε την ευκαιρία να ζήσουμε από κοντά το πώς θα ήταν σε πραγματι-



Κόλαση στους αιθέρες.

κή μάχη. Στην επιλογή Historical missions μπορούμε να δημιουργήσουμε πιλότους, για τους οποίους θα τηρείται το προσωπικό του roster. Αναθέτουμε τα



Ενα από τα πολυβόλα του B-17, ενώ σημαδεύει ένα Messerschmitt.





Σκηνή από το Viewing room. Ενα Me 163 πυροδοτεί τους πυραύλους του στην κοιλιά του B-17.

SPECIAL REVIEW

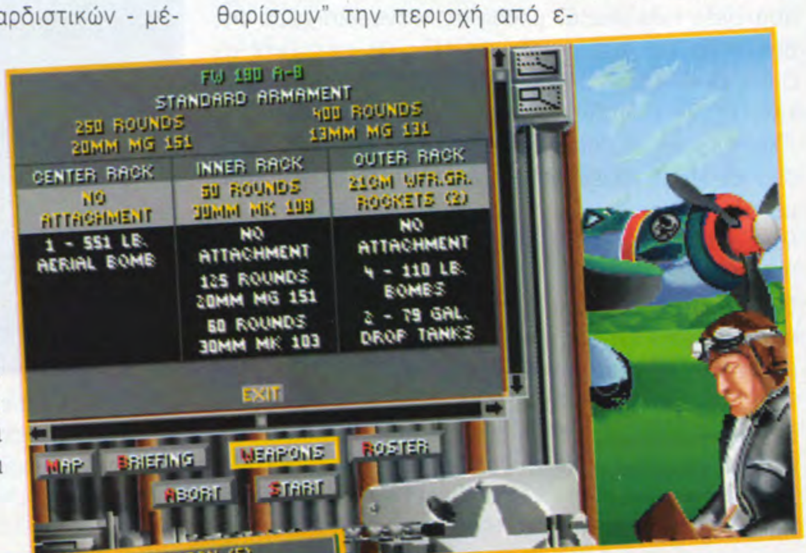
σκάφη της αποστολής που έχουμε σε μερικούς από τους διαθέσιμους πιλότους. Κάθε πιλότος και σκάφος έχουν το προσωπικό τους score και γενική βαθμολόγηση εκτός της γενικής του σμήνους. Ετσι, σιγά σιγά ξεχωρίζουν οι ace of aces από τους πιλότους σας. Φυσικά, ένας απ' αυτούς μπορείτε να είστε και εσείς. Αν κάνετε αποστολές με αμερικανικά σκάφη, θα συναντήσετε μερικές από τις διάσημες αποστολές που ο τύπος τους αξίζει να αναφερθεί.

CIRCUS: Μια μικρή ομάδα βομβαρδιστικών - μέχρι 6 - χρησιμοποιόταν ως δόλωμα για τη Luft waffe και τα δυνατά αμερικανικά μαχητικά μπορούσαν εύκολα να αιφνιδιάσουν.

RODEO: Αμερικανικά μαχητικά χωρίς βομβαρδιστικά κάνανε πτήσεις πάνω από τις εχθρικές περιοχές. Η Luftwaffe, επειδή είχε πολλές απώλειες και, παρότι τα αμερικανικά μαχητικά δεν κάνανε τίποτα ουσιαστικό, δεν ανταπέδιδε τις προκλήσεις. Αυτά συνέβαιναν μέχρι που αποφάσισαν οι Αμερικανοί να χτυπάνε και στόχους.

RAMROD: Μια αποστολή βομβαρδισμού με μεγάλη συνοδεία μαχητικών που προσπαθούσαν να βάλουν ένα συγκεκριμένο στόχο. Οι Γερμανοί, μη καταλαβαίνοντας τη διαφορά μεταξύ μιας ομάδας Circus και μιας Ramrod, επιτίθενται πάντα στα βομβαρδιστικά.

SWEEP: Διαφοροποιημένη αποστολή σε σχέση με τη Ramrod στο ότι τα μαχητικά πετούσαν εμπρός από τα βομβαρδιστικά και μπορούσαν να "καθαρίσουν" την περιοχή από εχθρικά καταδιωκτικά πριν από το βομβαρδισμό. Υστερα και από τα παραπάνω πιστεύω να καταλαβαίνετε ότι η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και πραγματικά "ζούμε" το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. (Μόνο βεβαίως στο παιχνίδι, γιατί δεν πιστεύω να θέλει κάποιος να τον ζει και στην πραγματικότητα.)



Εξοπλίστε σαν αστακό το FW 190.



Μετά από τέσσερις αποστολές πέσαμε για το καθήκον.



Σαρωτική επικράτηση στους αιθέρες και ανάλογος τιμητικός χαιρετισμός από τον Γερμανό αξιωματικό.

CUSTOM MISSIONS

Επιλέγοντας από το κεντρικό μενού την επιλογή Custom missions εμφανίζεται μια νέα οθόνη με τις επιλογές Create or change custom mission, Fly custom mission και exit. Οπως θα καταλάβατε, μπορούμε να δημιουργήσουμε μια δική μας αποστολή.

Για να τη φτιάξουμε, κατ' αρχάς επιλέγουμε τη χρονική περίοδο. Φυσικά παίζει ρόλο ποια χρονική περίοδο θα επιλέξουμε. Παραδείγματος χάρη, αν επιλέξουμε Ιούνιο του 1943 δεν είναι δυνατόν να έχουμε τα Go 229, απλούστατα γιατί δεν είχαν κατασκευαστεί ακόμα. Εκτός απ' αυτά, όμως, έχουμε πολλές επιπλέον δυνατότητες. Αναφέρουμε, για παράδειγμα, ότι μπορούμε να επιλέξουμε οποιοδήποτε αεροδρόμιο της γερμανικής στρατιάς (ως Γερμανοί) και να δώσουμε εντολές για τον τύπο των αεροπλάνων που θα έχει, τον αριθμό τους, αν θα είσαι ή όχι ο αρχηγός τους, το επίπεδο των πιλότων, το σχηματισμό στις αποστολές, το camouflage των αεροπλά-

νων και, τέλος, οδηγίες για τις αποστολές που θα εκτελέσουν. Αυτό μπορεί να γίνει για όλα τα αεροδρόμια και έτσι μπορούμε να καταστρώσουμε ένα γενικό πλάνο αντιμετώπισης των αεροπορικών επιδρομών της Αμερικής. Αντίστοιχα μπορούμε να φτιάξουμε την Ογδοη και Ενατη Αμερικανική Αεροπορική Μοίρα που εδρεύει στην Αγγλία.

Αν πάρετε και την data disk που υπάρχει σαν έξτρα με το P-38 παράλληλα, θα έχετε και 5 έτοιμες αποστολές. Σ' αυτές έχετε ένα από τα 5 γερμανικά αεροσκάφη εναντίον του P-38 και σκοπός σας κυρίως είναι να εντοπίσετε τα αδύνατα σημεία του P-38, ώστε να το χειρίζεστε κατάλληλα, όταν θα είστε με τους Αμερικανούς και με P-38.

TOURS OF DUTY

Στο Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο οι πιλότοι και τα πληρώματα έπρεπε να έχουν έναν ορισμένο αριθμό από πτήσεις πριν αποσυρθούν από την ενεργό δράση. Αυτό ήταν γνωστό σαν Tour of Duty. Ο αριθμός των αποστολών που ένας ιπτάμενος έπρεπε να συμπληρώσει εξαρτιόταν από τις διάφορες περιστάσεις του πολέμου και τον τύπο του αεροπλάνου που πετούσε. Οταν η Αμερική πρωτοξεκίνησε να βομβαρδίζει τη δυτική Ευρώπη, το πλήρωμα ενός B-17 έπρεπε να πετάξει σε 25 αποστολές βομβαρδισμού, για να συμπληρώσει τον "κύκλο του καθήκοντος". Το πλήρωμα του Memphis Belle, ένα B-17, ήταν το πρώτο αεροσκάφος της 8ης Αεροπορικής Μοίρας που έπιασε τις 25 αποστολές τον Ιούνιο του 1943. (Πρόσφατα κυκλοφόρησε και ομώνυμη βιντεοκασέτα με θέμα το διάσημο αεροπλάνο.) Αργότερα το όριο έγινε 30 αποστολές και μετά 50. Γενικά, ένας Αμερικανός πιλότος έπρεπε να φέρει σε πέρας περίπου 100 αποστολές, για να πάρει το απολυτήριό του, στις περιπτώσεις που στις αποστολές του δεν είχε άμεση επαφή με τον εχθρό. Οι πιλότοι της Luftwaffe δεν είχαν κάποιο αντίστοιχο όριο, παρ' όλα αυτά όμως μερικές φορές αποσύρονταν τιμητικά, αν είχαν καταρρίψει μεγάλο αριθμό από εχθρικά αεροσκάφη.

Με την επιλογή λοιπόν Tour of Duty ένας πιλότος μας πρέπει να πετάξει σε μια σειρά από 25 ή 50 αποστολές. Μπορούμε να επιλέξουμε το γενικό τύπο των αποστολών που θα κάνουμε και τη χρονική εποχή, αλλά δεν μπορούμε να τα αλλάξουμε κατά τη διάρκεια της θητείας μας. Φυσικά, όπως και στην πραγματικότητα, αν ο πιλότος μας σκοτωθεί σε μια αποστολή, θα διακοπεί η σειρά των αποστολών.

CAMPAIGN BATTLES

Αν το πρόγραμμα περιλάμβανε μόνο τα παρακάτω στοιχεία, και πάλι θα ήταν καλό. Ωστόσο οι σχεδιαστές και προγραμματιστές της Lucasfilm δεν έμειναν εδώ. Με την επιλογή Campaign battles του κεντρικού μενού έχουμε την ευκαιρία να παίξουμε παράλληλα και ένα strategic game. Τοποθετήστε ως διοικητής σε μια αεροπορική βάση και ξεκινάτε τη





Τα διαθέσιμα γερμανικά αεροσκάφη

... και τα αμερικανικά.

δράση από το καλοκαίρι του 1943. Οι επιτυχίες ή αποτυχίες που θα έχετε επηρεάζουν και την περαιτέρω πορεία του πολέμου.

Λόγου χάρη, αν είστε με τη Γερμανία και αποτύχετε να υπερασπίσετε τα γερμανικά εργοστάσια αεροπλάνων και αυτά καταστραφούν, δεν θα έχετε αρκετά αεροπλάνα σε διαθεσιμότητα, για να υπερασπίσετε τον εναέριο χώρο σας. Γενικά, έχουμε πολλές επιλογές στη διάθεσή μας για να διοικήσουμε σωστά την αεροπορική βάση μας.

MAP: Βλέπουμε το χάρτη της περιοχής.

STATUS: Εμφανίζει τη μέχρι τώρα πορεία και πρόοδό μας.

WEAPONS: Επιλέγουμε τα όπλα με τα οποία εξοπλίζουμε τα αεροσκάφη μας.

ROSTER: Από εδώ δημιουργούμε νέους πιλότους και αναθέτουμε την πλοήγηση των αεροπλάνων. Φυσικά, φαίνεται η γενική επίδοση καθενός.

START: Ξεκινάμε την αποστολή της ημέρας από το campaign.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από το κεντρικό μενού υπάρχουν δύο ακόμα σημαντικές επιλογές. Η combat records εμφανίζει την πρόοδο κάθε πιλότου.

Αυτή επηρεάζεται και από το Tour of Duty και από τις Historical Missions που εκτελούμε και όχι από το flight school.

Η επιλογή Film Viewing room μας επιτρέπει να ξαναδούμε πτήσεις που έχουμε κάνει κατά το παρελθόν.

Φυσικά, κατά τη διάρκεια της πτήσης, πρέπει να ενεργοποιήσουμε την gun camera του αεροπλάνου μας και κατόπιν να σώσουμε το film στο δίσκο με ένα όνομα.

Ετσι μπορούμε να θαυμάσουμε και πάλι τις ικανότητές μας στις αερομαχίες από ένα εξωτερικό view. Βέβαια, πρέπει να πούμε ότι η αναπαράσταση δεν έχει την ποιότητα που συναντάμε σε άλλα παιχνίδια του είδους, όμως αυτό δεν μπορεί να βλάψει τη γενικά καλή εικόνα του προγράμματος.

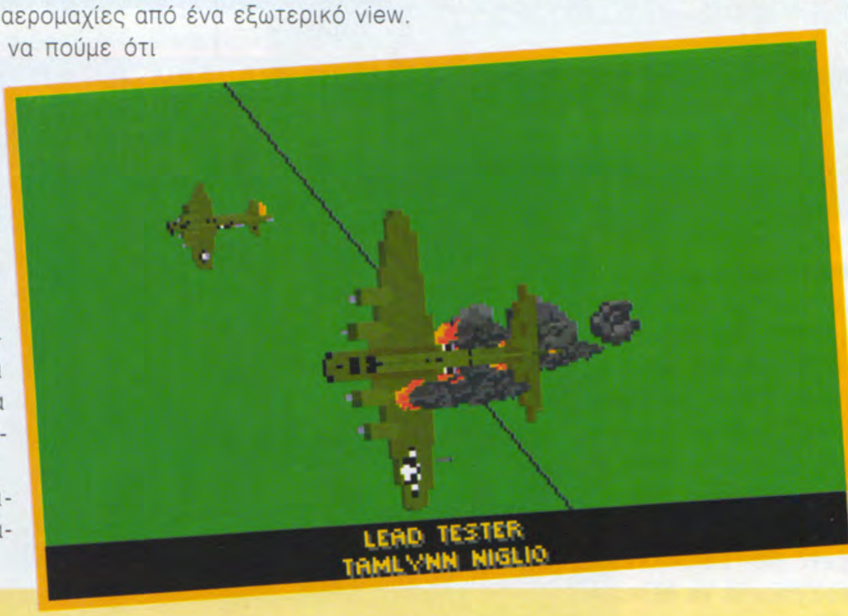
Τα συμπεράσματα που βγάλαμε από το παιχνίδι ήταν κάτι παραπάνω από θετικά.

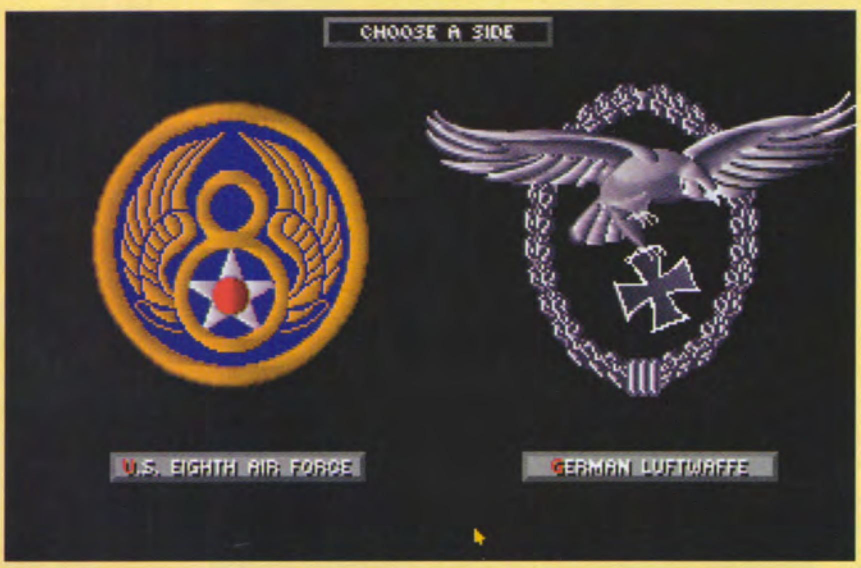
Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία combat simulation, γι' αυτό το λόγο έχει δώσει μεγαλύτερη βάση στις αερομαχίες, πράγμα το οποίο σημαίνει ότι σπάνια θα χρειαστεί να απογειωθείτε ή και να προσγειωθείτε.

Τα controls, αν και δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει - κυρίως γιατί δεν έχουν αρκετά γρήγορη ανταπόκριση, πράγμα σημαντικό σε μια εξομοίωση - ωστόσο αντικατοπτρίζουν τη δυσκολία που είχαν στην πλοήγηση τα αεροπλάνα εκείνης της εποχής σε σχέση με τα σημερινά.

Τα γραφικά (φυσικά σε VGA) είναι αρκετά καλά, όχι όμως και τέλεια, ενώ οι ήχοι - αν διαθέτετε κάποια κάρτα μουσικής - είναι πολύ ρεαλιστικοί.

Το Secret Weapons of the Luftwaffe είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι που μας γυρνάει για λίγο πίσω στο χρόνο και μας δίνει τη δυνατότητα να δούμε πώς θα ήταν το τέλος του Πολέμου, αν μπορούσαν οι Γερμανοί να χρησιμοποιήσουν την προηγμένη τεχνολογία τους πιο νωρίς. Η παρουσίαση έγινε σε IBM compatible (80386), με σκληρό δίσκο Super VGA και Sound Blaster.





Διαλέγοντας στρατόπεδο.

Πολύ καλά, όχι όμως και από τα καλύτερα που έχουμε δει.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Πολύ ρεαλιστικός, αν έχετε κάποια μουσική κάρτα.
ΗΧΟΣ 87%

Οι εχθροπραξίες που οροθετούσαν το τέλος του Πολέμου διήρκεσαν πάνω από χρόνο. Μπορείτε όμως να το συντομεύσετε.
GAMEPLAY 94%

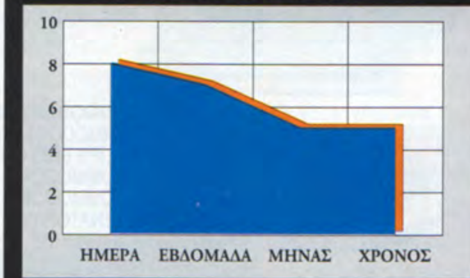
Πολύ πρωτότυπο, αν και flight simulator.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

SOFTWARE REVIEW

LOCOMOTION

ΕΙΔΟΣ	PUZZLE LIKE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	KING SOFT

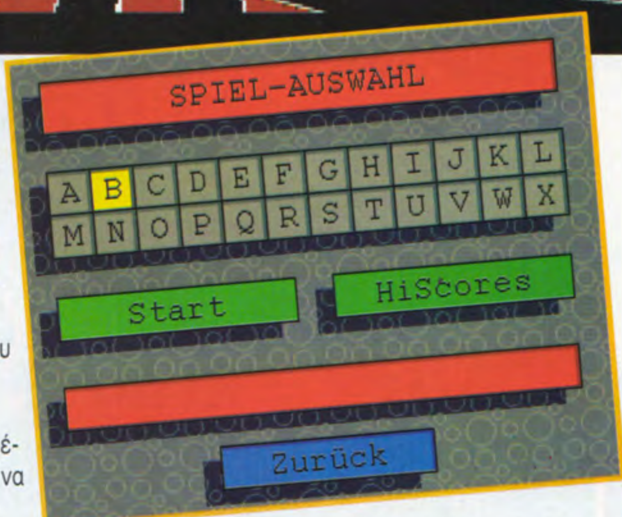
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πολύ εθιστικό, αλλά όχι αντίπαλος του Tetris.

AMIGA





Από μικρό παιδί, μου άρεσε να ασχολούμαι ώρες ολόκληρες με τα ηλεκτρικά τρενάκια, ειδικά με αυτά που οι γραμμές τους ήταν περίπλοκες. Το Locomotion ξύπνησε λοιπόν το παιδικό μου πάθος για τα τρενάκια και το συνδύασε άψογα με το πάθος μου για τους υπολογιστές!

Οπως ήδη θα έχετε καταλάβει, πρόκειται για ένα παιχνίδι που αναφέρεται στα τρένα. Ο ρόλος σας είναι να οδηγήσετε τα τρένα από κάποιον σταθμό στον τελικό προορισμό τους, ελέγχοντας τις διασταυρώσεις και ρυθμίζοντας την κυκλοφορία τους.

Το Locomotion είναι ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι. Συνολικά, αποτελείται από 12 επίπεδα που το καθένα έχει 9 διαφορετικές πίστες. Στη βασική οθόνη του παιχνιδιού εμφανίζεται ένα σιδηροδρομικό δίκτυο με συνήθως τρεις έως πέντε σταθμούς. Υπάρχουν βέβαια πολλές διακλαδώσεις και διασταυρώσεις, τις οποίες ελέγχετε και πρέπει να συντονίσετε έτσι, ώστε να στείλετε το σωστό τρένο στο σωστό σταθμό. Πρέπει να προσέξετε να μην συγκρουστούν τα τρένα! Ολα αυτά τα θαυμαστά πρέπει να τα κάνετε σε περιορισμένο χρόνο. Βέβαια, και τα χρονικά περιθώρια στενεύουν όσο προχωράτε στο παιχνίδι. Ας σταθούμε όμως λίγο περισσότερο στον έλεγχο της κίνησης των τρένων. Το παιχνίδι παίζεται με το ποντίκι, με το οποίο μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα. Πιέζοντας το αριστερό πλήκτρο πάνω σε μία διακλάδωση, αλλάζετε την πορεία που πρόκειται να ακολουθήσει το τρένο, ενώ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού κάνετε το τρένο να κινηθεί πιο γρήγορα. Το ίδιο όμως συμβαίνει και με το χρόνο, απλά δεν περιμένετε αδίκως.

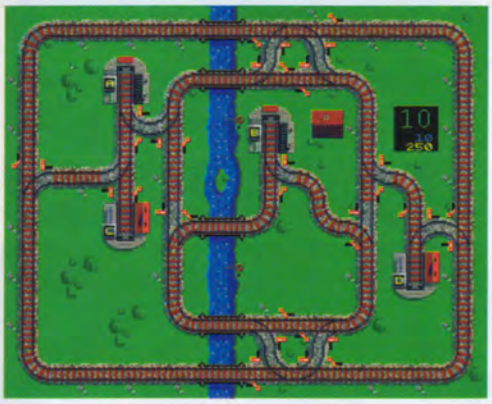
Οταν ένα τρένο φτάσει σε μία ανοιχτή διακλάδωση, δηλαδή σε ένα σημείο όπου η σιδηροδρομική γραμμή δεν συνεχίζεται, τότε δεν εκτροχιάζεται, όπως θα ήταν αναμενόμενο, αλλά σας περιμένει υπομονετικά να διορθώσετε ή να φτιάξετε τη διακλάδωση. Θα σας συμβούλευα πάντως να ρυθμίσετε την κατάσταση γρήγορα, γιατί

Τίποτα το ιδιαίτερο, χωρίς όμως να αποτελούν μειονέκτημα στη γενική εικόνα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Μία από τα ίδια!
ΗΧΟΣ 70%

Το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Εύκολος και έξυπνος χειρισμός.
GAMEPLAY 88%

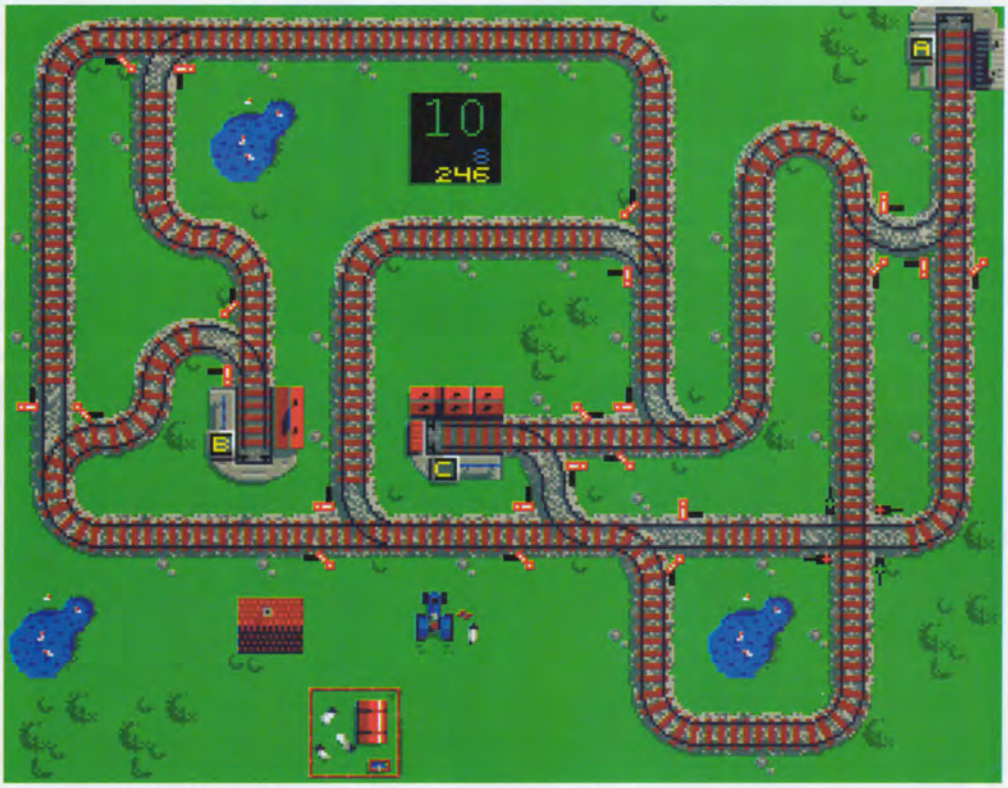
Το gameplay υπερκαλύπτει όλες τις άλλες ατέλειες.
ΓΕΝΙΚΑ 88%



εγκυμονεί κινδύνους για τα τρένα σας. Τέλος, όταν ένα τρένο φτάσει σε λάθος προορισμό, δεν χάλασε ο κόσμος. Απλά, αλλάζει πορεία. Πολλές φορές το γεγονός αυτό θα αποτελέσει τακτική για να στείλετε το τρένο στον προορισμό του.

Το παιχνίδι δεν έχει εντυπωσιακά γραφικά, ούτε φοβερά ηχητικά εφέ, γιατί πολύ απλά δεν τα χρειάζεται! Τα γραφικά του είναι συμπαθητικά και τα ηχητικά εφέ λίγα και καλά. Αυτό που διαθέτει το παιχνίδι είναι καλό gameplay. Πραγματικά, κολλάς στον υπολογιστή με την ελπίδα ότι την επόμενη φορά θα τα πας καλύτερα. Μετά από λίγες προσπάθειες σού γίνεται μανία! Το gameplay, λοιπόν, στηρίζεται στις σωστές, γρήγορες και συντονισμένες κινήσεις του παίκτη, κάνοντας το παιχνίδι ιδιαίτερα εθιστικό.

Αυτό που εντυπωσιάζει στο παιχνίδι είναι ότι, πέρα από τα δώδεκα έτοιμα επίπεδα, υπάρχει ένα editor για να κατασκευάσετε εσείς άλλα τόσα επίπεδα με εννέα διαφορετικά levels στο καθένα! Σε κάθε level μπορείτε να φτιάξετε διαφορετικό σιδηροδρομικό δίκτυο και να παίξετε με ένα πλήθος παραμέτρων.



Το Locomotion μάς έρχεται από τη Γερμανία. Ετσι σε μας έφτασε η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, που είναι γραμμένη στα γερμανικά. Ελπίζουμε ότι θα υπάρξει και η αγγλική version του προγράμματος, αν και δεν δυσκολευτήκαμε ιδιαίτερα με τον editor, όπου κάποιες ενδείξεις είναι γραμμένες στα γερμανικά.

Το παιχνίδι είναι εκτός από εθιστικό και αρκετά έξυπνο. Είναι νομίζω καιρός να αφήσετε πια το Tetris και να ασχοληθείτε και με τίποτα άλλο!

• Κωστής Παπαδάκης

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Μια αρκετά καλή προσπάθεια, αυτή τη φορά από τη Γερμανία. Το παιχνίδι, αν και δεν διαθέτει τίποτα το εντυπωσιακό, μπορεί να χαρακτηριστεί ως πολύ καλό, αφού εκμεταλλεύεται στο έπακρο το έξυπνο θέμα του, τα τρενάκια! Είναι μια πολύ καλή ιδέα με εύκολο χειρισμό. Απαιτεί ταχύτητα και σωστή στρατηγική από την πλευρά του παίκτη και είναι απίστευτα εθιστικό!

Γιώργος Κυπαρίσσης



SOFTWARE REVIEW

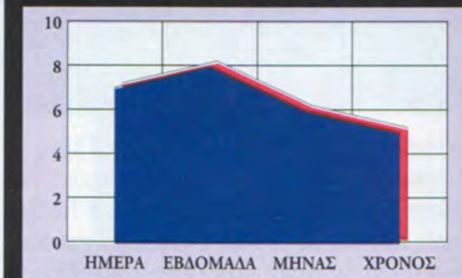
JET FIGHTER 2

IBM, IBM compatibles



ΕΙΔΟΣ	FLIGCT SIMULATOR
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	VELOCIDY

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας απασχολήσει για λίγο καιρό.

Εχουν περάσει πολλά χρόνια από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο jet fighter. Ενας από τους πρώτους διδάξαντες στο χώρο των flight simulators δεν θα μπορούσε να μην κυκλοφορήσει μια νέα version. Ωστόσο, ο έντονος ανταγωνισμός που υπάρχει στις μέρες μας, σ' αυτό τον κλάδο των παιχνιδιών, κάνει επιτακτική την ανάγκη κάθε νέα κυκλοφορίας να είναι άνω του μετρίου. Δηλαδή, οι προϋποθέσεις είναι 256 χρώματα, μεγάλη ταχύτητα και αξιόπιστη εξομοίωση. Το jet fighter 2 τα καταφέρνει εν μέρει αλλά όχι τελείως.

Ξεκινώντας και επηρεασμένοι από άλλα ανάλογα προγράμματα, απογοητευτήκαμε όταν είδαμε ότι δεν υπάρχει κάποια εισαγωγή έστω και λιτή. Κατευθείαν στο κεντρικό μενού, λοιπόν, όπου οι επιλογές είναι αρκετές αλλά οι περισσότερες άνευ ουσίας. Αφού διαλέξουμε μια από τις αποστολές (υπάρχουν αρκετές), στη συνέχεια επιλέγουμε τον τύπο του σκάφους, με το οποίο θα πετάξουμε. Σαν default υπάρχει το F-23 (ATF - Advance Tactical Fighter). Πρόκειται για ό,τι πιο σύγχρονο διαθέτει αυτή τη στιγμή η αμερικανική πολεμική αεροπορία, που όμως βρίσκεται ακόμη σε δοκιμαστικό στάδιο και δεν έχει τεθεί σε υπηρεσία. Αυτό το τελευταίο μας αφήνει κάποιες αμφιβολίες για τη ρεαλιστικότητα του αεροσκάφους. Υπάρχουν ακόμα τα γνωστά F-14 Tomcat, F-16 Fighting Falcon και F/A-18 Hornet.

Οπως είναι φυσικό, στη συνέχεια εξοπλίζουμε το σκάφος μας. Υπάρχουν όμως κάποιοι περιορισμοί. Τα διαθέσιμα όπλα είναι μόνο οχτώ και δεν μπορούμε να τα κάνουμε load/unload ένα ένα, αλλά ομαδοποιημένα, καθώς υπάρχουν επιλογές για short range weapons, long range weapons full armed, ground weapons και empty.

Στην πτήση θα βρείτε, επίσης, πολλά μείον. Παρόλο που ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος, με γρήγορη ανταπόκριση των πλήκτρων, ο τρόπος εντοπισμού των εχθρών είναι πολύ δύσκολος. Τα όπλα σας δεν "λοκάρουν" τους στόχους, κάτι που γίνεται σε όλα τα παρόμοια προγράμματα. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, καθώς επίσης και τα ground graphics, μόνο που είναι όλα επίπεδα. Ο ήχος είναι επίσης αρκετά καλός, θα πρέπει, όμως, να έχετε κάποια κάρτα μουσικής για να τον απολαύσετε. Το gameplay, όμως, σας αφήνει κάπου απογοητευμένους, αφού δεν υπάρχει μεγάλη δράση και ποικιλία, καθώς οι αποστολές δεν έχουν κάποια φυσική συνέχεια, ώστε να παρουσιάζουν ένα ολοκληρωμένο σενάριο σαν αυτό του Falcon 3.0. Γενικά, πρόκειται για μια αξιόλογη προσπάθεια με θετικά σημεία, που δεν μπορεί, ωστόσο, να φθάσει τα επίπεδα ενός F-117 A ή ενός Falcon 3.0.

• του Αργύρη Γιαγιά

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Επειτα από το Falcon, οι απαιτήσεις των users ήταν επόμενο να αυξηθούν, γεγονός που δεν ευνοεί ιδιαίτερα το Jet Fighter 2. Καλό, αλλά όχι το καλύτερο.

Γ. Κυπαρίσσης

Αρκετά καλά γραφικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Καλός μόνο με κάρτα μουσικής.
ΗΧΟΣ 79%

Συνηθισμένο για το είδος του, χωρίς κάτι να ξεχωρίζει.
GAMEPLAY 70%

Καλή προσπάθεια, αλλά υπολείπεται του ανταγωνισμού.
ΓΕΝΙΚΑ 78%

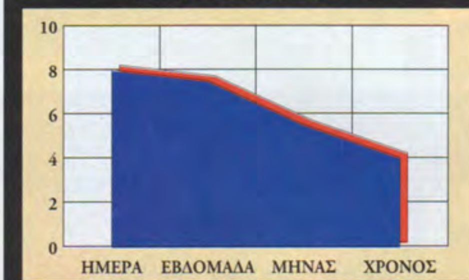
SNAKE RATTLE 'N ROLL

NES



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα αργήσετε να το βαρεθείτε, λόγω της μεγάλης ποικιλίας πιστών που διαθέτει

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα πολύ έξυπνο παιχνίδι που δυστυχώς διαθέτει, όμως, άσχημο χειρισμό. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι έχει τρισδιάστατη μορφή. Το joypad δεν τα καταφέρνει άσχημα, αλλά θα αργήσετε να μάθετε τις κινήσεις.

Κατά τα άλλα, το παιχνίδι έχει πολύ καλό gameplay, που κυριολεκτικά θα σας απορροφήσει για αρκετές ώρες!

Γ. Κυπαρίσσης

Ελάτε και σεις να παίξετε με τα δίδυμα φιδάκια Rattle και Roll. Είναι ένα συμπαθέστατο παιχνίδι με αρκετά καλά γραφικά, όμορφη μουσική επένδυση και καλό gameplay. Αυτό είναι το Snake Rattle and Roll με λίγα λόγια.

Στο παιχνίδι, λοιπόν, έχετε το ρόλο ενός φιδιού του Rattle ή του Roll, το οποίο είναι πολύ μικρό. Το κεφάλι του μόλις υπάρχει! Σκοπός σας, όπως θα καταλαβαίνετε, είναι να το παχύνετε και αυτό θα αρχίσει να αποκτάει ουρά. Το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα σε τρισδιάστατο χώρο με ποτάμια, καταρράκτες, λιμνούλες, λοφίσκους και βράχια. Το φιδάκι σας μπορείτε να το κινήσετε πάνω σε όλα εκτός από τα βράχια. Ομως και όταν το κινείτε πάνω στην επιφάνεια του νερού, παραμονεύουν κίνδυνοι για τη ζωή του. Τα πιράνχας έχουν εγκατασταθεί σε κάθε υγρή επιφάνεια του παιχνιδιού και περιμένουν καρτερικά να χορτάσουν την πείνα τους. Γι' αυτό, όταν τα δείτε να πλησιάζουν, δρόμο. Τα πιράνχας δεν είναι όμως οι μόνοι σας αντίπαλοι! Υπάρχει μια πλειάδα ηθοποιών... Συγγνώμη, ήθελα να πω εχθρών που καραδοκούν να σας αφανίσουν από την οθόνη της τηλεόρασής σας. Οι εχθροί αυτοί είναι διαφορετικοί σε κάθε επίπεδο και μπορεί να είναι πιόνια Ντάμας, άγρια μανιτάρια, σκεπάσματα από λεκάνες(!) και ένα σωρό άλλα, που κάνουν το έργο σας πιο δύσκολο αλλά και πιο ενδιαφέρον. Θα αναρωτηθήκατε τόση ώρα πώς το φιδάκι μπορεί να παχύνει; Σωστή ερώτηση! Λοιπόν, μέσα στο χώρο της πίστας υπάρχουν κάτι μηχανήματα, τα οποία πετούν τροφή αλλά και βόμβες. Το αστείο της υπόθεσης είναι ότι η τροφή τρέχει, χοροπηδάει και άλλα εξωφρενικά, ανάλογα με το επίπεδο που βρίσκεστε. Οσο για τις βόμβες, καλύτερα να τις αποφύγετε, αλλά μπορείτε να τις εξουδετερώσετε με τη γλώσσα του φιδιού! Πρωτότυπος τρόπος, δε λέω.

Κάθε πίστα είναι γεμάτη από υπονόμους! Ανοίγοντάς τους, μπορείτε να βρείτε τροφή για το φιδάκι σας, κάποιον εχθρό, τίποτα ή το bonus stage! Στο bonus stage σάς δίνεται η δυνατότητα να παχύνετε λίγο περισσότερο το αδύνατο φιδάκι σας. Η τροφή χωρίζεται σε τρεις κατηγο-

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
3-D περιβάλλον με γρήγορο και ομαλό scrolling!	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Το επαναλαμβανόμενο μουσικό κομμάτι γίνεται εκνευριστικό.	ΗΧΟΣ	75%
Το δυνατότερο μέρος του παιχνιδιού, που υπόσχεται πολλά.	GAMEPLAY	88%
Είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με πολλά πρωτότυπα στοιχεία.	ΓΕΝΙΚΑ	85%

SOFTWARE REVIEW

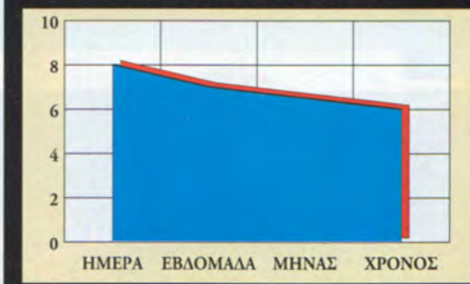
JAGUAR

AMIGA (1 MB), ATARI ST-STE (1 MB)

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια προσεγμένη δουλειά που θα διασκεδάσει τους φίλους αυτού του είδους.



Jaguar, Porsche, Bugatti, Lamborghini και Ferrari: τα πιο ονομαστά αυτοκίνητα του κόσμου, συγκεντρωμένα όλα στις πίστες του Jaguar XJ220. Το παιχνίδι είναι κάτι ανάμεσα στο Esprit Challenge και το Turbo Challenge II. Αν και το παιχνίδι δεν είναι της Gremlin, διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών Turbo Challenge. Βέβαια, οι επιλογές του είναι πιο εξελιγμένες και υπάρχουν και άλλες που πραγματικά εκπλήσσουν!

Μετά από το εναρκτήριο logo της Core, εμφανίζεται στην οθόνη μια Jaguar XJ220 σε γιγάντιες διαστάσεις και σκρολάρει οριζόντια, για να μας κάνει να ζηλέψουμε και να σκάσουμε από το κακό μας, επειδή δεν μπορούμε να αποκτήσουμε τέτοιο αυτοκίνητο!

Λοιπόν, σε αυτό το παιχνίδι είστε κάτοχος μιας Jaguar XJ220 με όλα τα αξεσουάρ, ακόμα και με CD player είναι εφοδιασμένη για να ακούτε μουσική κατά τη διάρκεια του αγώνα και να το παίζετε ανέμελοι. Μπορείτε να λάβετε μέρος στον αγώνα με το δικό σας όνομα και να τιμήσετε την Ελλάδα στο εξωτερικό - ναι, την πέτυχα την Ελλάδα στο χάρτη. Είναι, ίσως, από τα λίγα παιχνίδια όπου στο χάρτη τους υπάρχει και η Ελλάδα. Συνήθως, απουσιάζει! Τα μηνύματα τέλος μπορείτε να τα βλέπετε σε μία από τις 5 γλώσσες που υποστηρίζει το παιχνίδι. Εδώ, δυστυχώς, δεν υπάρχει η ελληνική γλώσσα.

Μην τα θέλουμε και όλα δικά μας! Τη γλώσσα πρέπει να τη διαλέξετε στην αρχή του παιχνιδιού, χωρίς να έχετε τη δυνατότητα να την αλλάξετε αργότερα.

Οι κύριες επιλογές ακολουθούν αμέσως μετά την εισαγωγή. Το παιχνίδι μπορεί, εκτός από το joystick, να παιχτεί και με το ποντίκι. Το joystick είναι πιο εύκολο στο χειρισμό, αλλά και το ποντίκι θα εξυπηρετήσει πολλούς. Μπορείτε ακόμα να επιλέξετε ανάμεσα σε αυτόματο ή όχι κιβώτιο ταχυτήτων. Το αυτόματα είναι αρκετά αργό, ενώ με το manual κιβώτιο μπορείτε να επιτύχετε μεγαλύτερες και γρηγορότερες επιταχύνσεις. Το manual όμως κιβώτιο έχει και τα μειονεκτήματά του, κυρίως στην αλλαγή ταχυτήτων.

Εδώ μπορείτε ακόμα να ρυθμίσετε το joystick, την ταχύτητα αντίδρασης καθώς και αν θα συμμετέχει στο παιχνίδι και δεύτερος παίκτης.

Επίσης, υπάρχουν επιλογές για Save και Load καθώς και μία επιλογή με την οποία μπορείτε να διαλέξετε το μέρος όπου θα διεξαχθεί ο αγώνας. Από δω και πέρα, είστε σχεδόν

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Jaguar XJ220 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, αλλά δεν μπορεί να φτάσει το Lotus Turbo Challenge σε κανέναν τομέα. Αν είχε καλύτερο animation και scrolling, θα είχαμε να κάνουμε με έναν ισάξιο αντίπαλό. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι είναι αρκετά συμπαθητικό με πολλά καλά χαρακτηριστικά και με πλήθος δυνατοτήτων.

Γιώργος Κυπαρίσσης

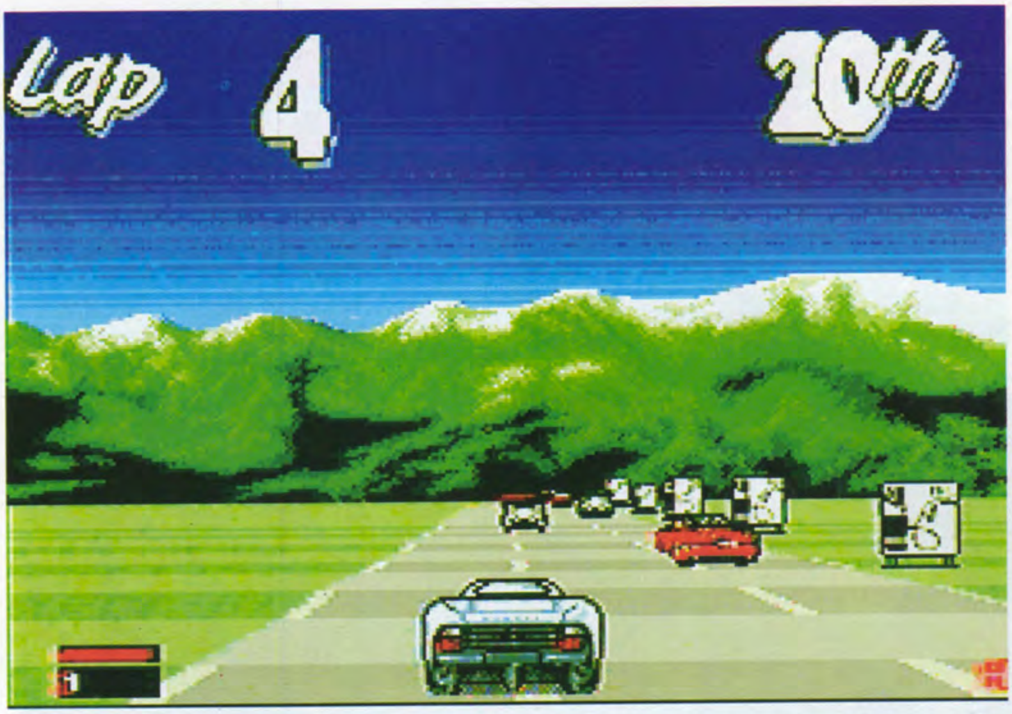
έτοιμοι για να ξεκινήσετε! Σχεδόν! Ναι, αφού παιχνίδι χωρίς μουσική και ηχητικά εφέ δεν υπάρχει στην εποχή μας. Είστε μέσα στην Jaguar σας, είστε καθισμένοι αναπαυτικά στο δερμάτινο κάθισμα και το CD περιμένει υπομονετικά να το ενεργοποιήσετε. Διαθέτει αρκετά μουσικά κομμάτια, άλλα γρήγορα και ρυθμικά και άλλα αργά και μελωδικά. Αν πάλι δεν θέλετε μουσική υπόκρουση, μπορείτε να απολαύσετε τα πολύ καλά ηχητικά εφέ του παιχνιδιού.

Επιτέλους! Βρισκόμαστε στην πρώτη από τις τρεις πίστες αγώνων στη χώρα που πιο πριν έχετε διαλέξει.

Μια φωνή μάς διατάζει να ανάψουμε τη μηχανή του αυτοκινήτου μας. Η σημαία σηκώνεται και απότομα κατεβαίνει, δίνοντας το σύνθημα της εκκίνησης. Ολα τα αυτοκίνητα ξεκινούν, το ίδιο και σεις. Οι ταχύτητες πέφτουν η μια μετά την άλλη, προσπαθώντας να φτάσετε και να προσπεράσετε τα προπορευόμενα αυτοκίνητα.

Η Jaguar XJ220 θα σας βγάλει ασπροπρόσωπους! Οταν είστε στο one player mode, τότε ολόκληρη την οθόνη την καταλαμβάνει η πίστα, ενώ, όταν έχετε επιλέξει το two player mode, η οθόνη χωρίζεται σε δύο ίσα μέρη, ώστε να μπορούν να παίξουν και οι δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Οποιοι από εσάς έχουν παίξει το Turbo Challenge II, θα καταλάβουν αμέσως τι ακριβώς εννοώ. Αν και στη δεύτερη περίπτωση η οθόνη του κάθε παίκτη είναι μικρή, ανεβαίνει κατακόρυφα η δράση!



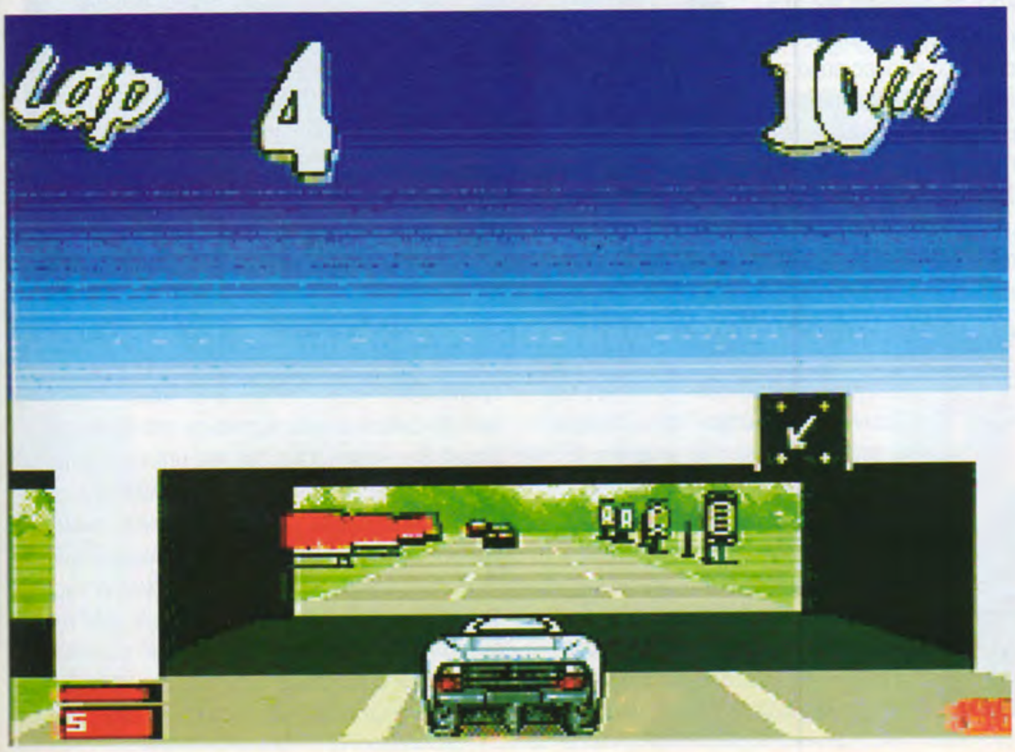
Οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες με τεράστια ποικιλία από φυσικά και τεχνητά εμπόδια. Τα φυσικά εμπόδια έχουν να κάνουν με τα καιρικά φαινόμενα και την ιδιομορφία του δρόμου. Ετσι θα αγωνιστείτε κάτω από πολλές διαφορετικές κλιματολογικές συνθήκες, ανάλογα με τη χώρα και την εποχή που θα διεξαχθεί ο αγώνας.

Συνολικά, θα συναντήσετε πέντε διαφορετικές καιρικές καταστάσεις: λιακάδα, ομίχλη, χιόνι, άνεμο και τέλος αμμοθύελλα.

Τέλος, θα αντιμετωπίσετε τις διάφορες κακοτοπιές του δρόμου, όπως επικίνδυνα απότομες στροφές, τούνελ, γέφυρες, λακκούβες με νερά κ.ά. Ο χειρισμός του αυτοκινήτου είναι πολύ καλός, γρήγορος και άμεσος. Το joystick έχει πολύ καλή ανταπόκριση, αλλά και το ποντίκι δεν πάει πίσω. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με ευχάριστα χρώματα και τα sprites μεγάλα και λεπτομερή. Το scrolling είναι πολύ γρήγορο, αλλά όχι τόσο ομαλό όσο αυτό του Turbo Challenge.

Το Jaguar XJ220 μας άφησε πολύ καλές εντυπώσεις, αν και θυμίζει σε πάρα πολλά σημεία τα παιχνίδια της Gremlin Turbo Challenge I και II. Συνδυάζει όμως όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών μαζί με πολλά νέα και το αποτέλεσμα είναι πολύ εντυπωσιακό.

• Κωστής Παπαδάκης

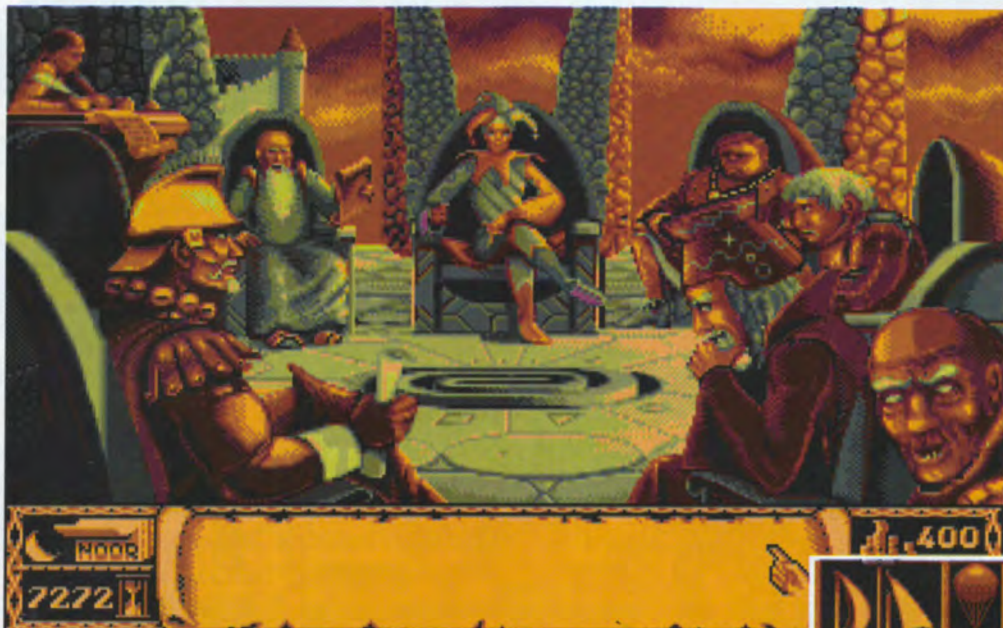


Προσεγμένη δουλειά, με κάποιες όμως ατέλειες στο scrolling.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	**88%**
Πολλά ηχητικά εφέ και άφθονα μουσικά κομμάτια.		
	ΗΧΟΣ	**92%**
Το παιχνίδι κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με το Turbo Challenge.		
	GAMEPLAY	**92%**
Καλό σύνολο με πολλές δυνατότητες και εξαιρετικές επιλογές.		
	ΓΕΝΙΚΑ	**90%**

STORM MASTER

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SILMARILIS

IBM PC, AMIGA, ATARI ST



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πολύ καλό παιχνίδι. Η ατμόσφαιρα είναι ό,τι πρέπει για να σας κρατήσει αφοσιωμένους. Γραφικά καλοδουλεμένα, τα οποία - πράγμα πολύ σπουδαίο - συνοδεύονται από προσεγμένο gameplay. Σίγουρα το Storm master είναι ένα από τα παιχνίδια που ξεχωρίζουν αυτόν το μήνα. Αν τα εγκεφαλικά games συνεχίζουν (ακόμη και το καλοκαίρι) να σας ενδιαφέρουν, τότε θα βρεθείτε στο στοιχείο σας.

Γ. Κυπαρίσσης



Καιρό έχουμε να δούμε ένα καλό strategy καθώς και κάποια κυκλοφορία από τη SILMARILIS. Το Storm Master είναι το δεύτερο παιχνίδι στρατηγικής μετά το - άγνωστο σχεδόν - MAYA, με το οποίο ασχολείται η SILMARILIS, που είναι γενικά γνωστή για τα πολύ καλά γραφικά που χρησιμοποιεί. Στην περίπτωση του Storm Master, τα έχει καταφέρει εξίσου καλά στα γραφικά και στο θέμα της πλοκής, η οποία αποτελεί το βασικό συστατικό όλων των strategy. Φυσικά και εδώ, κατά τη συνήθεια της εταιρίας, βασικό ρόλο έχουν οι ακίνητες εικόνες παρά το animation. Στις περιπτώσεις βέβαια που έχουμε κίνηση, όπως στις αερομαχίες, το Storm Master τα καταφέρνει μια χαρά. Εκεί όπου υπάρχει πρόβλημα είναι ο ήχος, μια και δεν χρησιμοποιείται



παρά ελάχιστα, πάντως όταν υπάρχει είναι καλός και συμβαδίζει με τη δράση. Οπως και να 'χει το είδος αυτό των παιχνιδιών ποτέ δεν στηριζόταν ιδιαίτερα στα γραφικά και τον ήχο, αλλά στο gameplay και σε αυτό τον τομέα το Storm Master ξεχωρίζει.

Η ιστορία αρχίζει κάπως έτσι. Μια φορά και έναν καιρό ήταν μια χώρα, η οικονομία και η πολιτική της οποίας βασίζονταν στους ανέμους. Το όνομά της ήταν Eolia (βλέπε Ελληνική Μυθολογία, τόμος 3, θέμα Αίολος: θεός του ανέμου). Μην παραξενεύεστε: Θα δείτε ότι μέσα στο παιχνίδι γίνονται συχνά αναφορές στην αρχαία ελληνική και γαλλική μυθολογία. Η χώρα αυτή βρίσκεται σε ένα νησί και το γειτονικό της είναι η Sharkaana. Οι κύριοι της απέναντι όχθης είναι οι εχθροί. Ο λόγος της αντιπαλότητας χάνεται στα βάθη των αιώνων και κανείς τώρα πια δεν θυμάται το γιατί. Πάντως, σίγουρα πρέπει να καταστραφούν. Η Eolia λοιπόν κυβερνιέται από ένα συμβούλιο 7 αρχόντων, που ο καθένας έχει κάποιον τομέα υπό την επίβλεψή του, κάτι σαν υπουργοί ας πούμε. Εσύ καλείσαι να παίξεις το ρόλο του μεγάλου αρχηγού και να συντονίσεις

τις ενέργειές τους. Σκοπός σου είναι να καταστρέψεις όλες τις πόλεις του εχθρού. Τα πράγματα δεν είναι διόλου εύκολα. Αρχίζοντας το παιχνίδι διαλέγεις βαθμό δυσκολίας. Αυτός εξαρτάται από την "εποχή" που παίζεις και το level. Οι "εποχές" θυμίζουν έντονα την ιστορία της Αρχαίας Αθήνας. Ξέρετε, άνοδος, Χρυσός Αιώνας, φθορά, πόλεμοι, πτώση. Μετά τις αρχικές επιλογές μπαίνουμε στην αίθουσα του συμβουλίου. Οπως συνήθως, όλοι ζητάνε λεφτά. Ο Leonardo, ο σχεδιαστής, θέλει λεφτά για τις σχολές του, ο αρχιστράτηγος για να πληρώνει τους στρατιώτες, ο γελωτοποιός για να διασκεδάζει τους πολίτες και ο γεωπόνος για να εξασφαλίζει τρόφιμα. Φυσικά δεν λείπουν ο επί του εμπορίου, ο πληροφοριοδότης και ο αρχηγός της μυστικής αστυνομίας. Το άσχημο είναι ότι όλοι αυτοί δεν είναι πάντα με το μέρος σας. Μερικοί θα χαίρονταν αν χάνατε τη θέση σας και γι' αυτό συνωμοτούν με τους εχθρούς. Φιλική συμβουλή από έναν παθόντα: προσέξτε τον αρχηγό της αστυνομίας, αυτός συνωμοτεί συχνότερα. Ας πάμε όμως πρώτα στο σχεδιαστή. Είπαμε ότι η Eolia βασίζεται στη δύναμη των ανέμων. Ετσι λοιπόν ο Leonardo έχει να προτείνει 4 είδη αερόπλοιων, για τη μεταφορά του στρατού. Το πρόβλημα είναι ότι συνήθως αυτά δεν πετάνε και πρέπει εμείς να κάνουμε τους σωστούς συνδυασμούς εξαρτημάτων. Επόμενος στη σειρά είναι ο στρατηγός. Εδώ πρέπει να αγοράσουμε στρατιώτες, κυβερνήτες, πιλότους και μαγείρους που θα επανδρώσουν τα αερόπλοια. Επίσης μπορούμε να χτίσουμε αεροδρόμια, να βάλουμε σε κάποια σημεία του νησιού ένα είδος αντιαεροπορικού και, τέλος, αν έχουμε αρκετά αερόπλοια, να εκστρατεύουμε

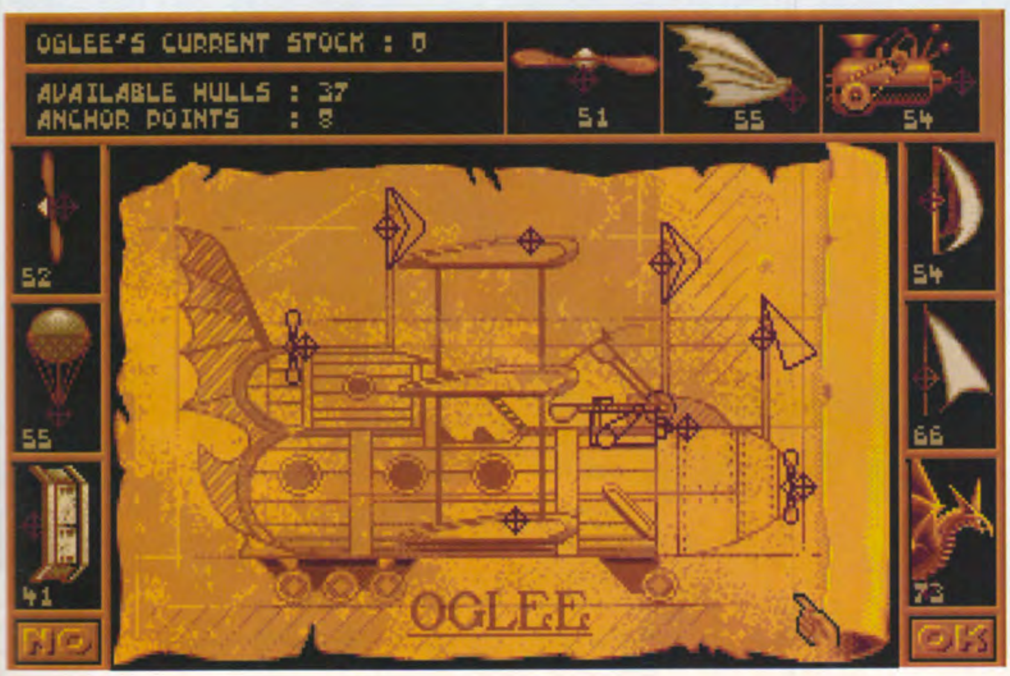


εναντίον του εχθρού. Τώρα θα μου πείτε: Καλά, νησιά είναι, απέναντι είναι, γιατί δεν φτιάχνουν ένα στόλο να πάνε εκεί; Αμ δε! Το στενό ανάμεσα στα νησιά φυλάγεται από ένα φοβερό τέρας και κανείς δεν μπορεί να το περάσει. Πάμε λοιπόν παρακάτω και αφήστε τις εύκολες λύσεις, πονηρούληδες. Οι αγοραπωλησίες γίνονται με ένα είδος πλειστηριασμού. Επίσης εκεί μαζεύουμε τους φόρους και κλείνουμε συμφωνίες.

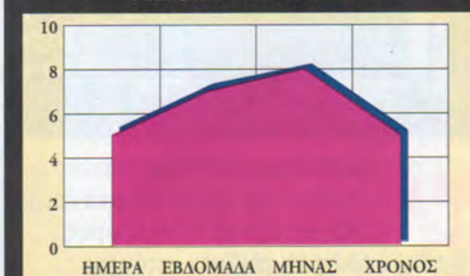
Τέλος, μπορούμε να μάθουμε τι γίνεται στις πόλεις του εχθρού και ποιοι από τους συμβούλους μάς επιβουλεύονται μέσω των κατασκοπευτικών περιστεριών της Αστυνομίας.

Ολα αυτά εννοείται ότι πρέπει να γίνουν γρήγορα, γιατί και οι αντίπαλοι ετοιμάζονται. Γρήγορα λοιπόν! Αρχίστε να κτυπάτε μια μια τις πόλεις του αντιπάλου και καλή τύχη... Το Storm Master είναι ένα strategy game για γερά νεύρα και ατελείωτες ώρες παιχνιδιού. Χωρίς αμφιβολία, ένα από τα καλύτερα strategy που είδαμε τελευταία.

• του Γιάννη Αδαμόπουλου



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενδιαφέρον και συναρπαστικό. Για masters του είδους.

Πολύ καλές στατικές οθόνες, αλλά έλλειψη κίνησης.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**80%**
Ελάχιστος, αλλά ποιοτικός	
ΗΧΟΣ	**50%**
Οπως όλα τα strategy, το storm στηρίζεται στο εξαιρετικό gameplay.	
GAMEPLAY	**80%**
Πολλά επίπεδα δυσκολίας, για να μπορούμε να το τελειώσουμε όλοι μια φορά. Από εκεί και πέρα, οι τολμηροί ας δοκιμάσουν.	
ΓΕΝΙΚΑ	**70%**

SOFTWARE REVIEW

TITUS THE FOX

AMIGA, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν και η Titus ποτέ δεν κατάφερε να συνδυάσει τα καλά γραφικά και τον ήχο με το σωστό gameplay, στο Titus the fox δείχνει να τα καταφέρνει κάπως καλύτερα. Το παιχνίδι αξίζει για να ασχοληθείτε μαζί του, αν και νομίζω ότι δεν θα γίνει ποτέ το αγαπημένο σας.

Γ. Κυπαρίσσης



Καιρό είχαμε να δούμε ένα Platform με ωραία γραφικά και κάποια πλοκή. Η Titus, όμως, αυτή τη φορά τα κατάφερε κάπως καλύτερα. Ας δούμε τις περιπέτειες της μικρής αλεπούς, της οποίας το ρόλο αναλαμβάνετε. Η ιστορία είναι απλή: εσείς αναλαμβάνετε να οδηγήσετε την αλεπουδίτσα μέσα από τις διάφορες πίστες, μαζεύοντας αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν στο έργο σας. Δεν είσαστε όμως μόνοι (δυστυχώς).

Στο δρόμο σας θα βρείτε ένα σωρό αντιπαθέστατα σκυλιά και μερικούς "μεθυσμένους" να κάθονται στα καταλληλότερα σημεία για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Φυσικά, υπάρχουν και τα bonus για να κρατάμε την ενέργεια που χάνουμε από τις δαγκωματιές των σκύλων, τα σφυράκια των γέρων και τα μπουκάλια που πετάνε οι μεθυσμένοι.

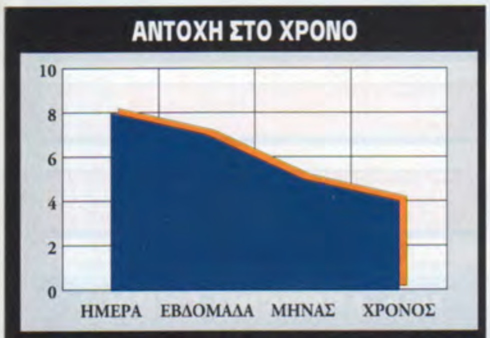
Γενικά, το Titus the fox είναι ένα platform game με τα όλα του. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, με όμορφα, περίεργα background και έξυπνα σχεδιασμένες πίστες, και τα sprites είναι μεγάλα και έχουν πολύ καλή κίνηση. Ο ήχος δεν είναι "το κάτι άλλο", αλλά δένει όμορφα με το παιχνίδι, συμβάλλοντας στην ατμόσφαιρα. Αυτό που εντυπωσιάζει είναι η χρήση των αντικειμένων που υπάρχουν διάσπαρτα στις πίστες.



Σχεδόν πάντα υπάρχει μία κρυφή χρήση γι' αυτά. Ας πάρουμε από την αρχή την πρώτη πίστα. Βγαίνοντας εκεί, θα παρατηρήσετε μία μπάλα δύο ορόφους ψηλότερα να αναπηδά. Φαίνεται ότι δεν υπάρχει τρόπος να φτάσετε εκεί πάνω... (Λάθος! Υπάρχει, αλλά είναι δύσκολο να το φανταστείτε από την αρχή).

Προχωρώντας θα βρείτε μπουκάλια, κιβώτια, κουτιά με μπογιές και άλλα αντικείμενα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να στείλετε τα σκυλιά και τους μεθυσμένους για έναν καλό ύπνο. Υπάρχει όμως και μια άλλη χρήση γι' αυτό.

Θυμάστε την μπάλα που λέγαμε; Μαζέψτε



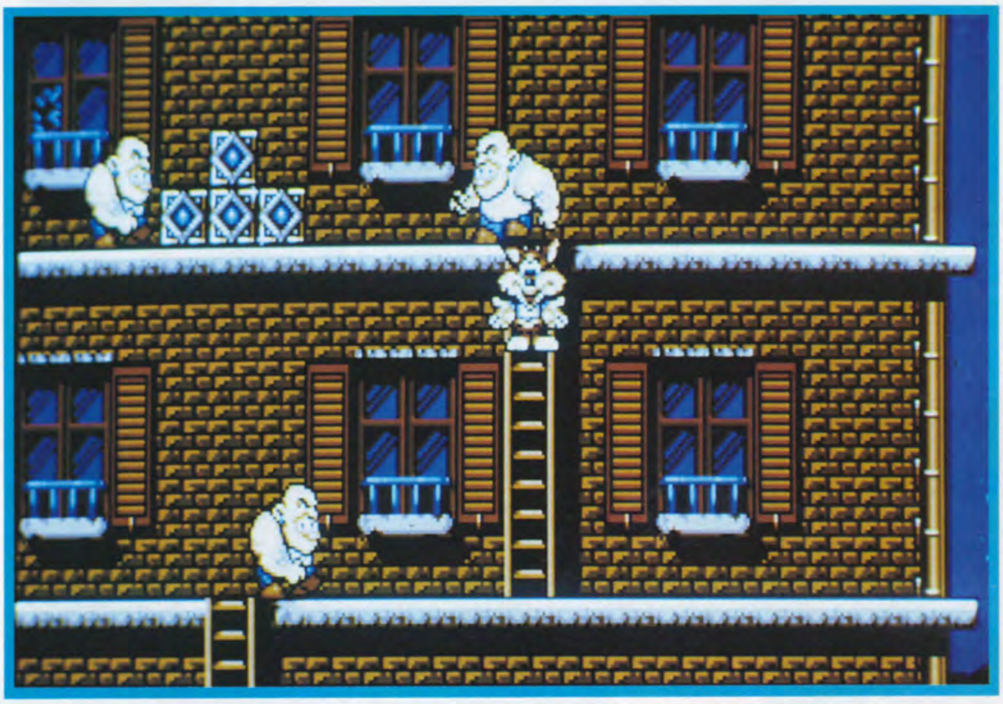
Καλή η προσπάθεια της Titus.

προσεκτικά τα δύο κουτιά μπογιάς και το κασόνι που θα βρείτε πιο κάτω και στοιβάξτε το ένα πάνω στο άλλο στην αρχή της πίστας κάτω από το πρεβάζι που είναι η μπάλα. Τώρα ανεβείτε πάνω τους, πηδήξτε και πάρτε την μπάλα.

Την πρώτη φορά που θα πετάξετε την μπαλίτσα σε κάποιο αντίπαλο, θα καταλάβετε ότι τώρα η αλεπού σας έχει ένα "υπερόπλο" στα χέρια της αντί για τα απλά μπουκάλια. Αντίθετα με τα άλλα αντικείμενα, που είναι "μιας χρήσης", η μπάλα αυτή δεν χάνεται, αφού κτυπήσει τον αντίπαλο.

Εκτός από αυτή την περίπτωση υπάρχουν σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού πονηρές χρήσεις για τα αντικείμενα που συναντάμε, προσοχή λοιπόν.

Στις πίστες μετά την τρίτη, καλό είναι να κάνετε "οικονομία" στα αντικείμενα που πετάτε, γιατί είναι λίγα και τα bonus βρίσκονται συνήθως σε δύσκολα σημεία. Προσοχή



επίσης χρειάζεται στους μεθυσμένους. Μια και είναι σχεδόν αδύνατο να καταφέρετε να αποφύγετε τις βολές τους, προτιμήστε να αποφεύγετε τους ίδιους.

Τα σκυλιά είναι πιο εύκολα μια και μπορείτε να πηδήξετε από πάνω τους, πράγμα ιδιαίτερα χρήσιμο στις προχωρημένες πίστες.

Αυτά όσον αφορά τα hints.

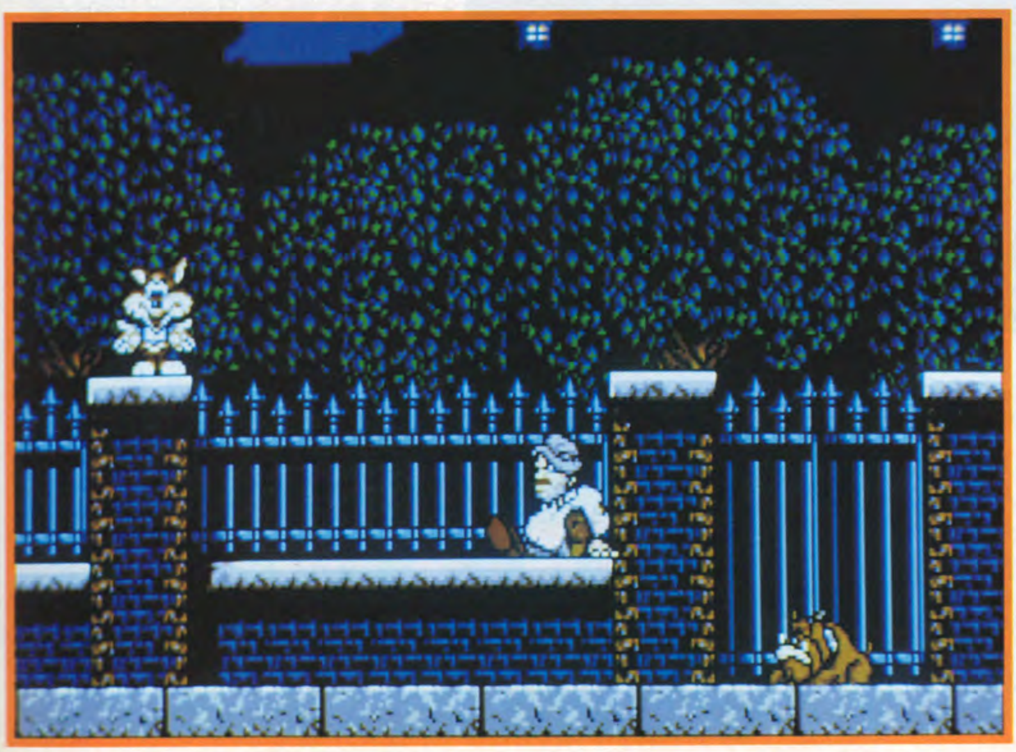
Το Titus the fox κρύβει ακόμα πολλά μυστικά και εκπλήξεις που σας περιμένουν σε κάθε πίστα.

Ενα σημείο που πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι ο κωδικός για το κάθε level δίνεται, αφού φτάσουμε σε κάποιο σημείο, στη μέση περίπου της πίστας.

Πράγμα που σημαίνει ότι δεν πρέπει να βιαστείτε να χαρείτε, όταν επιτέλους φτάσετε στην πίστα 10, γιατί πρέπει να την τελειώσετε σχεδόν, για να μπορείτε να ξαναρχίσετε αργότερα σε αυτήν.

Το παιχνίδι είναι άκρως διασκεδαστικό με τις υπέροχες γκριμάτσες της αλεπουδίτσας, αλλά και τρομερά εθιστικό και μπορεί κατά την προσωπική μου άποψη να χαρακτηριστεί μια από τις καλύτερες κυκλοφορίες του μήνα.

• Γιάννης Αδαμόπουλος



Ομορφα background και μεγάλα, καλοφτιαγμένα sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Καλό μουσικό θέμα, αλλά γίνεται μονότονο, μετά από κάποιες ανεπιτυχείς προσπάθειες να περάσουμε την πίστα.
ΗΧΟΣ 60%

Εθιστικότατο, με πολύ καλή κίνηση και αρκετό γέλιο.
GAMEPLAY 90%

Πολύ καλό platform, που θα σας καθηλώσει για αρκετό καιρό.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

FASCINATION

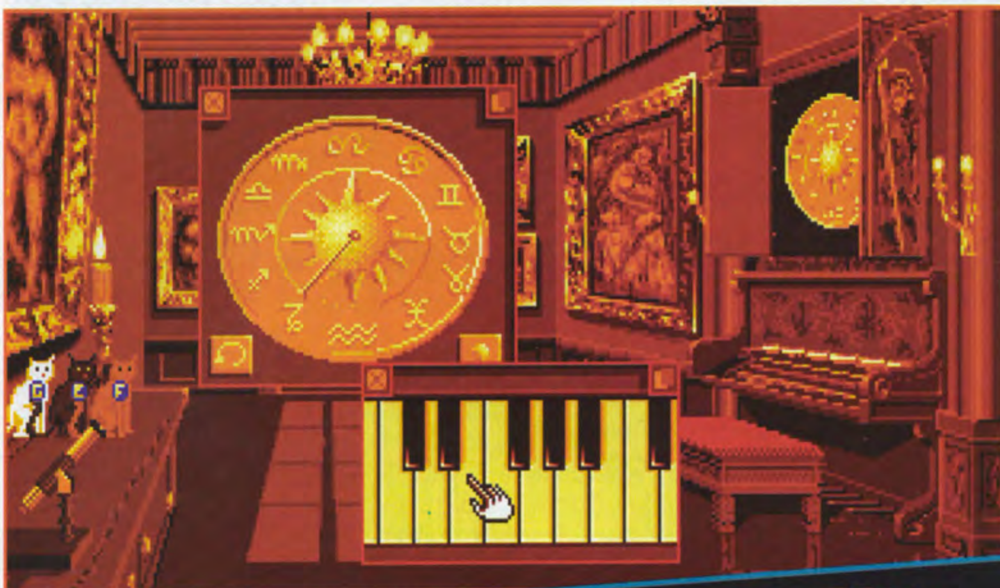
IBM, AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TOMAHAWK

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Fascination είναι ένα adventure με πολύ ενδιαφέρουσα πλοκή. Τα γραφικά του, ωστόσο, θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μας άφησαν ικανοποιημένους. Το άσχημο στο παιχνίδι είναι ότι δεν υπάρχουν παράλληλοι δρόμοι για τη λύση του. Πρέπει να ακολουθήθει μια συγκεκριμένη πορεία, με αποτέλεσμα πολλές φορές ο παίκτης να βρίσκεται σε αδιέξοδο. Οι έμπειροι φίλοι των adventures θα βρουν τη λύση σε λίγες ώρες.

Κώστας Παπαδάκης





Πτήση FAS 458 Παρίσι-Μαϊάμι. Πιλότος η δεσποινίς Doralice May.

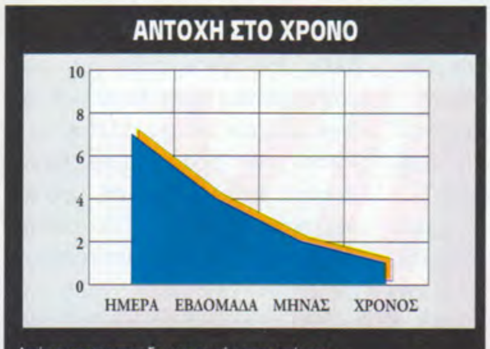
Ωρα 6:00: Τέλεια απογείωση, ταχύτητα 900 km/h, άνεμος μηδέν.
Ωρα 8:45: Βραδινό, πάλι σολομός.
Ωρα 10:20: Η αεροσυνοδός μας πληροφορεί ότι ένας επιβάτης είναι άρρωστος. Το όνομά του στη λίστα των επιβατών είναι Fayarol Nichols 59 ετών.

Ωρα 10:30: Ο κ. Nichols ζητάει να δει την κυβερνήτη. Η δεσποινίς May εμβρόντητη ακούει τις τελευταίες επιθυμίες του ετοιμοθάνατου ταξιδιώτη. Ο Fayarol Nichols ψιθυρίζει: Σε παρακαλώ βοήθησέ με... Πάρε το χαρτοφύλακα... τα περιεχόμενά του δεν πρέπει να πέσουν σε λάθος χέρια... Θα βρεις ένα σωληνάριο μέσα... Σε παρακαλώ δώσε το σωληνάριο προσωπικά στον πρόεδρο της Quantum U.L. στο Μαϊάμι... Ο συνδυασμός του χαρτοφύλακα είναι... AARGH !!!!........ Ο Fayarol Nichols είναι νεκρός.

Ωρα 11.:00: Επιτέλους στο Μαϊάμι. Ενα ασθενοφόρο παίρνει το πτώμα του Nichols.

Οχι δεν είναι η αρχή από την καινούρια ταινία του James Bond. Οι γραμμές που διαβάσατε αναφέρονται στο νέο adventure της Tomahawk με τον περίεργο τίτλο Fascination, μεταφραζόμενο σε "γοητεία". Τίτλος που πιο πολύ θα ταίριαζε σε τηλεοπτική σαπουνόπερα παρά σ' ένα θρίλερ βιομηχανικής κατασκοπίας, όπως είναι το παιχνίδι που έχουμε μπροστά μας. Το παιχνίδι αποτελεί ένα interactive adventure, όπως το χαρακτηρίζει η Tomahawk, που θα μπορούσε να γυριστεί σε ταινία με μεγάλη επιτυχία. Για να δούμε όμως την υπόθεση. Ο ρόλος που αναλαμβάνετε είναι της ομορφότερης πιλότου των Γαλλικών Αερογραμμών. Ισως από αυτό το γεγονός προέρχεται και ο παράδοξος τίτλος Doralis May. Μετά την προσγείωση





Από τα games που δεν παιρνούν απαρατήρητα...



στο Μαϊάμι, πρέπει να εκπληρώσετε τις τελευταίες επιθυμίες του Nichols, μέσα στις 48 ώρες που διαρκεί η παραμονή σας εκεί. Τι είναι όμως η Quantum U.L. που ανέφερε ο νεκρός στο αεροπλάνο; Η εταιρία αυτή είναι δημιούργημα του Jeffrey Miller που είναι και πρόεδρός της. Ο άνθρωπος λοιπόν που ψάχνετε, ο Miller, είναι ένας δισεκατομμυριούχος που στήριξε την περιουσία του στη φαρμακευτική έρευνα. Το τελευταίο δημιούργημά του είναι ένα εγκεφαλικό χημικό κατασκεύασμα που υπόσχεται να θεραπεύσει τα προβλήματα συμπεριφοράς του ατόμου που πηγάζουν από ορμόνες του εγκεφάλου, χωρίς παρενέργειες σε μεγάλες δόσεις.

Στην όλη ιστορία όμως μπερδεύεται και κάποιος Peter Hillgate, πρώην πλαστικός χειρούργος διωγμένος απ' τον Ιατρικό Σύλλογο για διαφθορά και ανάμειξη σε διάφορα διεθνή αδικήματα. Ο κύριος αυτός δεν ενδιαφέρεται τόσο για τους ασθενείς όσο για την τσέπη του. Κλέβει λοιπόν τα 3 σωληνάρια με το παρασκεύασμα και σχεδιάζει να το αναπαραγάγει και να το πουλήσει σαν ισχυρό ναρκωτικό στη διεθνή εγκληματική αγορά.

Σκοπός είναι να βρείτε τα 3 κλεμμένα σωληνάρια και να τα επιστρέψετε στον πρόεδρο της εταιρίας. Η περιπέτεια αρχίζει στο δωμάτιο του ξενοδοχείου. Πρώτο σας μέλημα να ανοίξετε το χαρτοφύλακα που σας έδωσε ο τύπος στο αεροπλάνο, χρησιμοποιώντας τον περίεργο κωδικό AARGH. Στο χαρτοφύλακα υπάρχει μία ξυριστική μηχανή που, αν τη βάλετε στην πρίζα και ρυθμίσετε σωστά την τάση στα 110 Volt, θα βρείτε μέσα της το πρώτο από τα τρία φιαλίδια με το χημικό παρασκεύασμα που πρέπει ν' ανακαλύψετε. Πρέπει τώρα να το κρύψετε σε κάποιο ασφαλές μέρος μέσα στο δωμάτιο του ξενοδοχείου. Στο βαζάκι στο ψυγείο ας πούμε. Επόμενη κίνηση είναι να βρείτε τον αριθμό του τηλεφώνου της εταιρίας. Ο τηλεφωνικός κατάλογος που βρίσκεται στο χωλ θα σας βοηθήσει, μόνο που πρέπει να βρείτε και τον προσωπικό αριθμό του προέδρου και να επικοινωνήσετε μαζί του. Στην πισίνα



σας περιμένει μια παλιά σας φίλη που θα ευχαριστιόταν, αν της βρίσκατε το μενταγιόν που της έπεσε στο νερό. Βρείτε το διακόπτη που ανοίγει το φως της πισίνας και βουτήξτε για να το πιάσετε. Αργότερα, αφού κλείσετε ραντεβού με τον πρόεδρο της Quantum και μάθετε τους κωδικούς που χρειάζονται, για να μπείτε στο κτήριό της, θα σας επισκεφτεί ένας φίλος, φέρνοντας μόνο φασαρίες. Καλύτερα αγνοήστε τον. Τέλος πάντων, το παιχνίδι έχει πολλούς γρίφους για να λύσετε, οι περισσότεροι είναι αρκετά εύκολοι, μερικές φορές τόσο εύκολοι που θα δυσκολέψουν μόνο τους έμπειρους παίκτες που ψάχνουν για πολύπλοκες λύσεις. Στην ουσία το παιχνίδι σας οδηγεί μόνο του και είναι δύσκολο να μπερδευτείτε, γιατί αν κάτι δεν γίνει σωστά, θα φανεί πολύ γρήγορα. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ταιριάζει στο στιλ του Raise of the Dragon. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, οι περισσότεροι χαρακτήρες είναι digitized.

Πάντως στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετές σκηνές που δεν απευθύνονται σε παιδιά κάτω των 18, μια και ορισμένες από αυτές, όπως αυτή του μπάνιου είναι λίγο τολμηρές.

Σε γενικές γραμμές, αν και δεν κυμαίνεται στα επίπεδα των τελευταίων παραγωγών της Sierra, μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα αξιόλογο adventure.

Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια καλά επίπεδα με τα γραφικά, το μόνο πρόβλημα που παρατηρήσαμε είναι ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αρχίζει ξαφνικά σε κάποια σημεία ένα μουσικό θέμα και μετά ξαφνικά πάλι σταματά. Το Fascination συστήνεται σε όλους τους φίλους του είδους, αν και οι πεπειραμένοι θα το τελειώσουν πολύ γρήγορα.

• Γιάννης Αδαμόπουλος

Πολύ εντυπωσιακά και λίγο τολμηρά.	**ΓΡΑΦΙΚΑ**	**85%**
Καλοί οι ήχοι, αισθητή η έλλειψη μουσικής επένδυσης σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.	**ΗΧΟΣ**	**70%**
Καλό, οι γρίφοι δεν είναι ούτε πολύ εύκολοι ούτε πολύ δύσκολοι.	**GAMEPLAY**	**75%**
Καλό adventure αλλά όχι από τα καλύτερα που έχουμε δει.	**ΓΕΝΙΚΑ**	**75%**

DYNAMIX

RISE OF THE DRAGON

Πρωτοεμφανίστηκε πριν από μερικά χρόνια με το DAVID WOLF: SECRET AGENT για τον Commodore 64, το οποίο αργότερα κυκλοφόρησε και σε IBM συμβατούς. Εκανε τη δυναμική της επανεμφάνιση το 1990 με το RISE OF THE DRAGON, για το οποίο κέρδισε το Βραβείο Καλύτερου Σεναρίου. Συνέχισε το 1991 με το HEART OF CHINA. Αυτό κέρδισε ομόφωνα το μεγαλύτερο αμερικανικό βραβείο για τα καλύτερα γραφικά. Στο τέλος της ίδιας χρονιάς, κυκλοφόρησε το ADVENTURES OF WILLY BEAMISH, το καλύτερο adventure κινούμενων σχεδίων που έχει εμφανιστεί ως τώρα. Η έκδοσή τους στην Amiga αποτέλεσε την αφορμή αυτού του αφιερώματος. Απολαύστε, λοιπόν, ένα μοναδικό συγκριτικό τεστ των εκδόσεων για Amiga και IBM συμβατούς. Αντίστοιχη παρουσίαση δεν θα βρείτε σε κανένα άλλο περιοδικό, ελληνικό ή ξένο. Φυσικά, τα τελικά συμπεράσματα ανήκουν σε σας.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Λος Αντζελες, 2056 μ.Χ. Είσαι ο William Hunter, γνωστότερος σαν "Blade", ένας ιδιόμορφος ιδιωτικός ντετέκτιβ. Πριν από καιρό ήσουν ίσως ο καλύτερος αστυνομικός της πόλης. Ομως ο βίαιος χαρακτήρας σου σε συνδυασμό με την πλήρη περιφρόνησή σου προς τους κανονισμούς είχαν ως αποτέλεσμα τη γρήγορη έξοδο - συνταξιοδότησή σου από το σώμα.

Ενα πρωινό δέχεσαι ένα μήνυμα από το δήμαρχο της πόλης. Η κόρη του πέθανε από ένα νέο, φοβερό ναρκωτικό που μόλις κυκλοφόρησε στην περιοχή. Σε πείθει να αναλάβεις την υπόθεση, ενώ σου ζητά και απόλυτη μυστικότητα, όσον αφορά την πρόσληψή σου. Πλησιάζουν οι εκλογές και η πολιτική του καριέρα μετρά πάνω απ' όλα. Πολύ γρήγορα θα βρεθείς στη μέση της καταιγίδας που έρχεται. Η κινέζικη μαφία προσπαθεί να θέσει υπό τον απόλυτο έλεγχό της την πόλη. Επικεφαλής της βρίσκεται ο Deng Hwang, του οποίου όλοι του οι φάκελοι έχουν καταχωρωθεί σαν απόρρητοι! Φαίνεται να εξουσιάζει τον Bahumat, μια σκοτεινή δύναμη της κινέζικης μυθολογίας, ο οποίος γύρισε μετά από 5.000 χρόνια του κινέζικου ημερολογίου, για να κυριαρχήσει πάνω στη γη.

Από τις πρώτες στιγμές της έρευνάς σου, γίνεται φανερό ότι η ζωή σου βρίσκεται σε άμεσο κίνδυνο. Και όταν πια ο Deng Hwang απαγάγει την αγαπημένη σου Karyn, ξέρεις ότι στο τέλος περιμένει μόνο ο θάνατος. Αναγκαστικά λοιπόν θα κινηθείς μέσα σ' έναν κόσμο, όπου τα σύνορα ανάμεσα στο πραγματικό και το μεταφυσικό φαίνεται να μην υπάρχουν. Θα ακολουθήσεις ένα βίαιο, αλλά και πολύ μοναχικό δρόμο, ανάμεσα σε διάφορες δολοπλοκίες, για μια υπόθεση που ξεκίνησε σαν ρουτίνα και που ξαφνικά απειλεί άμεσα τη





ζωή της αγαπημένης σου, αλλά και των υπόλοιπων κατοίκων του Λος Αντζελες. Αν καταφέρεις να φέρεις σε πέρας την αποστολή σου, θα διαπιστώσεις ότι η αλήθεια και το ψέμα δεν είναι μονοδιάστατες έννοιες, ότι πολλές φορές συνυπάρχουν και ότι στις βαθύτερες δυνάμεις της κινέζικης - ανατολίτικης σκέψης αλλά και του τρόπου ζωής όλα είναι (ή φαίνονται) τελείως διαφορετικά. Η τελική σου αναμέτρηση με τον Deng Hwang θα σου αφήσει ένα αναπάντητο ερωτηματικό. Πάλευες μ' αυτόν ή με τον Bahumat; Στο τέλος, φεύγοντας χτυπημένος με την αγαπημένη σου, ξέρεις ότι μπροστά σου υπάρχει μόνο ο χρόνος!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι φοβερά. Φυσικά, η έκδοση των 256 χρωμάτων για τους IBM συμβατούς υπερτερεί, αλλά και στην Amiga τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά. Υπάρχουν απίθανες εικόνες, σε μερικές υπάρχει τρομερό animation, όπως ο χώρος στο μπαρ, ενώ συνολικά οι εικόνες και η ατμόσφαιρα δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο.

Η μουσική του και στις δύο εκδόσεις είναι εκπληκτική.

Η περιπέτεια ελέγχεται μέσα από ένα καινούριο user-interface που παρουσίασε η Dynamix.

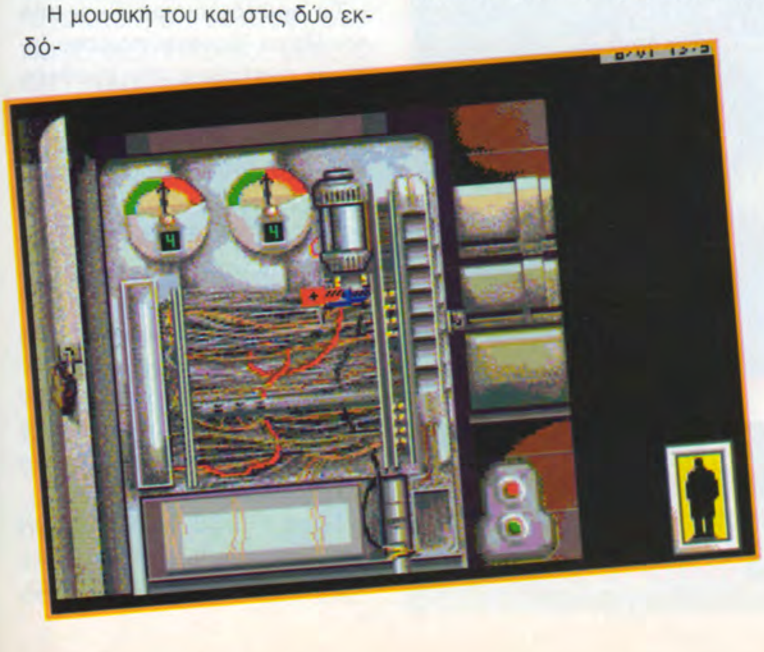
Τα πάντα στηρίζονται σε μια ιδιόμορφη χρήση του mouse, έστω και αν η περιπέτεια παίζεται και με τα πλήκτρα.

Πήγαινε το ποντίκι πάνω σ' ένα αντικείμενο και πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse. Θα πάρεις την περιγραφή του (η εντολή LOOK). Η εντολή USE ή OPERATE ενεργοποιείται με το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω σ' ένα αντικείμενο.





Αν θέλεις να πάρεις ένα αντικείμενο, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse σ' αυτό και κρατώντας το πατημένο μετάφερε το εν λόγω αντικείμενο στο icon του ήρωα κάτω δεξιά, το οποίο είναι και το inventory σου. Κάνοντας κλικ σ' αυτό με το αριστερό πλήκτρο του mouse έχουμε το QUICK INVENTORY, όπου είναι κυρίως για εξωτερική χρήση αντικειμένων. Ετσι, αν θες να δώσεις κάτι, κάνε το QUICK INVENTORY, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse στο αντικείμενο που θέλεις και κρατώντας το πατημένο μετάφερε το αντικείμενο έξω από το inventory σου.



Αυτό θα κλείσει. Αφησε τώρα το αντικείμενο πάνω στο χαρακτήρα που σ' ενδιαφέρει.

Το μεγάλο inventory εμφανίζεται πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse στο icon του ήρωα. Αν θέλεις να φορέσει ή να κρατήσει κάτι, πήγαινέ το από το αριστερό παράθυρο στο δεξί.

Εδώ επίσης κάνεις LOOK και στα αντικείμενα που κουβαλάς, πατώντας σε καθένα απ' αυτά το δεξί πλήκτρο του mouse.

Στο inventory, μικρό ή μεγάλο, πατώντας τα σύμβολα >> και > μπορείς να "τρέξεις" προς τα μπρος το χρόνο. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, αν θες να περάσεις κάποια σημεία όπου δεν έχεις άλλη δράση να κάνεις.

Η κίνησή σου γίνεται πηγαίνοντας τον κέρσορα ή στα άκρα της οθόνης (συνήθως) ή σε κάποια έξοδο, όταν αυτή φαίνεται πάνω στην οθόνη και εφ' όσον ο κέρσορας αλλάξει σε EXIT.

Για να δεις πού οδηγεί η κάθε έξοδος (EXIT), πάτα αντί για το αριστερό το δεξί πλήκτρο του mouse.

Αν κινώντας τον κέρσορα εμφανιστεί ένας μεγεθυντικός φακός (LOOK, CLOSE), πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse για να δεις την κοντινή θέα.

Επίσης, αν ο κέρσορας αλλάξει σε άσπρο σύννεφο (συνήθως πάνω σ' ένα χαρακτήρα), τότε πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, μιλάς μαζί του.

Τέλος, πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το μενού που, εκτός από τις εντολές SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT, περιέχει και "διακόπτες"

ADVENTURE

που ρυθμίζουν τον ήχο, την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων, την ευκολία των arcade κομματιών κ.λπ.

Συνοψίζοντας, ο χειρισμός του, μετά από ελάχιστο χρόνο για εξοικείωση, είναι πολύ απλός και φιλικός.

Κλείνοντας το κεφάλαιο αυτό, να αναφέρουμε και τα δύο εκπληκτικής ποιότητας manuals που συνοδεύουν την περιπέτεια.

Οχι μόνο εξηγούν τα πάντα, αλλά περιέχουν και πληθώρα πολύ χρήσιμων hints.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Σ' αυτό καθοριστικό ρόλο παίζει το εκπληκτικό σενάριό του, αλλά και τα πολύ καλά γραφικά. Η δράση του - κατά την προσωπική μου γνώμη πάντα - δεν είναι τόσο καλά προσεγμένη, τόσο ως προς το μέγεθος - διάρκειά της, αλλά και ως προς τον καταμερισμό της στις διάφορες μέρες. Η περιπέτεια κανονικά είναι να τελειώσει, σε βάρος σου, σε τρεις μέρες.

Αν κατορθώσεις να ανατρέψεις τα σχέδια του Deng Hwang, ανατινάζοντας το εργοστάσιο παραγωγής του ναρκωτικού του, θα κερδίσεις άλλες δύο ημέρες, το χρόνο δηλαδή που σου είναι απαραίτητος για να φέρεις σε αίσιο τέλος την αποστολή σου. Η περιπέτεια περιλαμβάνει και δύο arcade κομμάτια. Η Dynamix έχει βάλει μια επιλογή για να τα "περνάς" - κερδίζεις αμέσως.

Για όσους όμως θέλουν να τα παίξουν, ειδικά στο δεύτερο arcade, να προσέξουν ότι μερικές φωτιές κλείνουν, πηδώντας ψηλά και πυροβολώντας τον κόκκινο διακόπτη, όπου υπάρχει, ενώ οι τέσσερις φωτιές - αέρια είναι ζήτημα σωστού συγχρονισμού κινήσεων για να περάσεις ανάμεσά τους.

Ας δούμε και μερικούς γρίφους. Αφού μάθεις από τον Jake τη διεύθυνση του Chen, πήγαινε αμέσως στο διαμέρισμά του. Μπες και από τον κομπιούτερ πάρε την I.D. card του. Φύγε αμέσως πίσω στο EM-WAY MAP, γιατί αλλιώς θα σε πιάσει η αστυνομία.

Τώρα, ξαναγύρνα στο διαμέρισμα του Chen, άνοιξε την πόρτα με την I.D. card του, πάρε την πίσω, μπες μέσα, άνοιξε τον κομπιούτερ, βάλε την κάρτα και πρόσεξε καλά τα στοιχεία που θα δεις. Τα Phone, ss και gun permit έχουν κοινά τα τέσσερα τελευταία νούμερα.

Στην κρεβατοκάμαρα, κάνε κλικ στο μάτι του αγάλματος (δράκου) που αστράφτει! Θα εμφανιστεί ένα χρηματοκιβώτιο.

Βάλε τα τέσσερα νούμερα που είπαμε πριν και πάρε ό,τι βρεις. Δείξε το scroll στον Κινέζο γέροντα και τα I.D. Card και patch στην Karyn.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο διαμέρισμά σου. Κάνε LOOK στο VID-PHONE. Στη νέα οθόνη PRESS POWER SWITCH στον υπολογιστή, USE REMOTE CONTROL, PRESS PLAY.

Το πρώτο μήνυμα είναι από τον Mayor Vincenzi, που σου ζητά να αναλάβεις την υπόθεση της δολοφονίας της κόρης του. Σου στέλνει και μία φωτογραφία της, GET PHOTO της Chandra, στ' αριστερά του υπολογιστή, PRESS NEXT, PRESS PLAY, αδιάφορο μήνυμα, PRESS NEXT, PRESS PLAY.

Το τρίτο μήνυμα είναι από τη φίλη σου Karyn Sommers, την οποία έστησες στο χθεσινό σας ραντεβού. Αφού ακούσεις το σχετικό "εξάψαλμο", σου λέει ότι έχει και τα κλειδιά σου.

Τώρα PRESS DISK BUTTON στον υπολογιστή, ώστε να βγει η κάρτα σου, GET ID CARD,

RISE OF DRAGON

Amiga

Η έκδοση περιλαμβάνει 10 δισκέτες και φυσικά αποδίδει 32 χρώματα. Τρέχει και μ' ένα drive, ενώ απαιτεί 1 MB RAM. Οσοι έχετε δύο disk drives, βάλτε στο δεύτερο τη δισκέτα No 10 που περιέχει τη μουσική.

Θα γλιτώσετε από πολλές περιττές αλλαγές δισκετών.

Η ταχύτητα της περιπέτειας είναι ικανοποιητική. Ο σκληρός δίσκος, τελείως προαιρετικός, θα σας διευκολύνει πολύ περισσότερο.

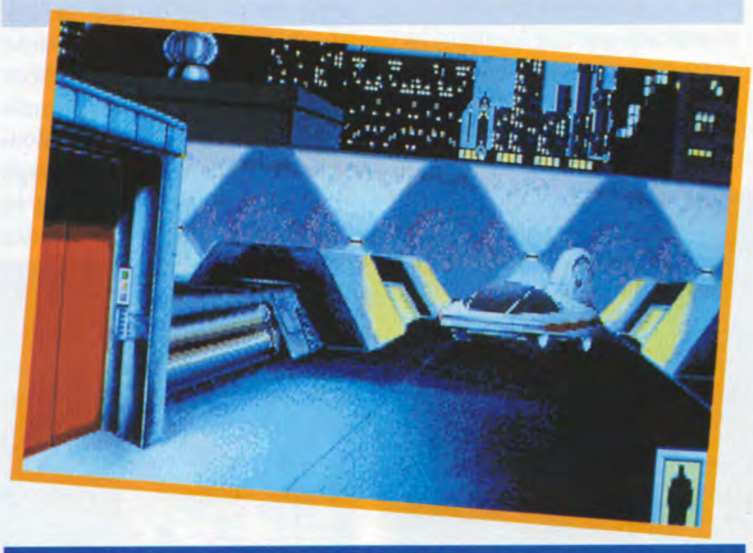
IBM συμβατοί

Κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Μία των 16 χρωμάτων για κάρτα γραφικών EGA που περιέχει 5 δισκέτες των 720 και 3 των 1,2 και μία των 256 χρωμάτων, που περιέχει 7 δισκέτες των 1,2 ή 1,44.

Και οι δύο εκδόσεις απαιτούν σκληρό δίσκο.

Η πρώτη καταλαμβάνει 3,4 MB, ενώ η δεύτερη 7,4 MB.

Και οι δύο εκδόσεις υποστηρίζουν όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ IBM



PRESS DONE στο remote control, EXIT, στα δεξιά, GET CLOTHES από το πάτωμα, GET COAT από την κρεμάστρα, άνοιξε το μεγάλο σου inventory, WEAR CLOTHES, WEAR COAT (πηγαίνοντάς τα από το αριστερό παράθυρο στο δεξί, EXIT INVENTORY, EXIT TO HALLWAY, στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης, PRESS DOWN BUTTON στο ασανσέρ και κάτω LOOK EM - WAY MAP, TRAVEL TO CITY HALL).

Φτάνοντας εδώ, TALK TO BUM, TALK TO FLORIST (Bliss), πες την 2, GIVE YOUR ID CARD TO FLORIST, GET ROSE, GET ID CARD, EXIT TO CITY HALL στ' αριστερά, EXIT TO CITY HALL LOBBY.

Εδώ TALK TO JENNI. Πες της τις: 2, 2. EXIT TO RECORDS, (η αριστερή πόρτα), TALK TO KARYN (η μεσαία υπάλληλος).

Πες της τις: 3, GIVE ROSE, 3 (έτσι κλείνετε ραντεβού για τις 7:30 το βράδυ).

Τώρα GET KEYS, EXIT TO CITY HALL LOBBY, EXIT TO STREET, EXIT TO STREET, EXIT TO WAREHOUSE DISTRICT, στα δεξιά της οθόνης, EXIT TO ALLEY (περίπου στο κέντρο της οθόνης), EXIT TO DOOR, TALK TO OLD MAN, EXIT TO ALLEY, EXIT TO WAREHOUSE DISTRICT, EXIT TO WAREHOUSE, στα δεξιά όπου είναι ανοικτή η πορτούλα.

Εδώ LOOK STAIRS, LOOK WINDOW, EXIT TO WAREHOUSE, LOOK REACTOR COOLING SYSTEM, κάνε LOOK στη δεύτερη από τα αριστερά SWITCH, EXIT TO WAREHOUSE, EXIT TO WAREHOUSE DISTRICT, EXIT TO STREET (πίσω στη γυναίκα που πουλά τα λουλούδια), EXIT TO EM-WAY (νότια), LOOK EM-WAY MAP, TRAVEL TO BLADES, στο διαμέρισμά σου. Εδώ INSERT YOUR ID CARD INTO THE SLOT, στα δεξιά της πόρτας σου και, αφού αυτή ανοίξει, PRESS THE SLOT, GET YOUR ID CARD, EXIT TO YOUR APARTMENT, LOOK CABINET, INSERT KEYS INTO CABINET'S LOCK, OPEN CABINET, GET FISTO BAR, GET THE 4 MINY BOMBS, GET WIRE TESTER, CLOSE CABINET'S DOOR, GET KEYS FROM CABINET (πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse στην κλειδαριά και κρατώντας το πατημένο, μετάφερέ τα στο inventory σου).

Η συνέχεια επί της οθόνης.

HEART OF CHINA

Η περιπέτεια εξελίσσεται στην Κίνα, λίγο μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η κόρη του πάμπλουτου Eugene Lomax του Τρίτου (!), η Kate Lomax, που δουλεύει ως νοσοκόμα βοηθώντας τους ντόπιους, πέφτει θύμα απαγωγής του τρομερού Li Deng.



Τη θέλει για να την προσθέσει σαν ένα επιπλέον "κομμάτι", σπάνιας ομορφιάς, στη μοναδική συλλογή έργων τέχνης που έχει δημιουργήσει. Εσύ είσαι ο Jake Masters, γνωστότερος σαν "Lucky", ένας διάσημος πιλότος, που τώρα πια ξεναγείς με το αεροπλάνο σου τουρίστες στην Κίνα.

Ο πατέρας της Kate, χρησιμοποιώντας τη δύναμή του, σε "πείθει" να αναλάβεις να τη βρεις και να την επιστρέψεις σώα, ξέροντας πολύ καλά ότι το να φέρεις σε πέρας μόνος σου την αποστολή αυτή είναι σχεδόν αδύνατο.

Φροντίζεις λοιπόν να έρθει μαζί σου ο περιβόητος Zhao Chi, ο καλύτερος ίσως πολεμιστής ninja που υπάρχει στην Κίνα. Και οι δύο μαζί έχετε αρκετές πιθανότητες να αποσπάσετε την Kate από τα χέρια του δαιμόνιου Li Deng.

Η υπόθεση εξελίσσεται στο κάστρο Chengdu, παλιό φρούριο των μογγόλων του Τζέγκινς Χαν, στο Κατμαντού, όπου θα συναντήσεις τον Δαλάι Λάμα, στην Κωνσταντινούπολη και πάνω στο τρένο Orian Express. Είναι ένα μείγμα περιπέτειας και ρομάντζου, με κυρίαρχο στοιχείο τις σχέσεις των τριών πρωταγωνιστών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του στην έκδοση για τους IBM συμβατούς είναι τα πιο εντυπωσιακά που έχουν εμφανιστεί σε περιπέτεια του είδους ως τώρα. Χρησιμοποιήθηκαν περίπου 95 ηθοποιοί για να γυριστούν κανονικές κινηματογραφικές σκηνές, οι οποίες μεταφέρθηκαν στον υπολογιστή. Εκπληκτικοί χρωματισμοί, τρομερές σκηνές δράσης δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που σε καθηλώνει άφωνο από το θέαμα που σου παρέχει.

Τα γραφικά στην Amiga είναι ζωγραφιστά. Πρόκειται για μια πολύ αξιόλογη προσπάθεια, μια και όλα έχουν σχεδιαστεί από την αρχή. Ο ήχος και στους δύο



υπολογιστές είναι πάρα πολύ καλός. Ο χειρισμός της περιπέτειας γίνεται με το πρωτότυπο και εύχρηστο user-interface της εταιρίας.

Κατ' αρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape (ή και τα δύο πλήκτρα του mouse ταυτόχρονα) εμφανίζεται το ειδικό μενού με τις επιλογές PLAY, CONTROLS, OPTIONS, CALIBRATE, FILES και QUIT. Εδώ υπάρχουν οι κλασικές εντολές SAVE, RESTORE, καθώς και μια σειρά από διακόπτες που ρυθμίζουν τις διάφορες παραμέτρους της περιπέτειας, όπως τον ήχο, το βαθμό ευκολίας των arcade κομματιών, το χειρισμό με mouse ή το πληκτρολόγιο, την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων κ.λπ. Χρησιμοποιώντας το mouse, πατώντας το δεξί του πλήκτρο, παίρνεις την επιγραφή του χώρου ή του αντικειμένου που θέλεις (εντολή LOOK). Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, κάπου είναι η εντολή USE ή OPERATE. Αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει. Για να πάρεις κάτι, πάτα σ' αυτό το αριστερό πλήκτρο του mouse και κρατώντας το πατημένο, μετάφερέ το στο inventory σου. Η αντίστροφη διαδικασία είναι η εντολή GIVE. Για να κινηθείς, κούνα τον κέρσορα πάνω στην οθόνη (ή και στα άκρα της). Οπου εμφανίζεται ο κέρσορας, EXIT, (μπορείς να κινηθείς πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse).



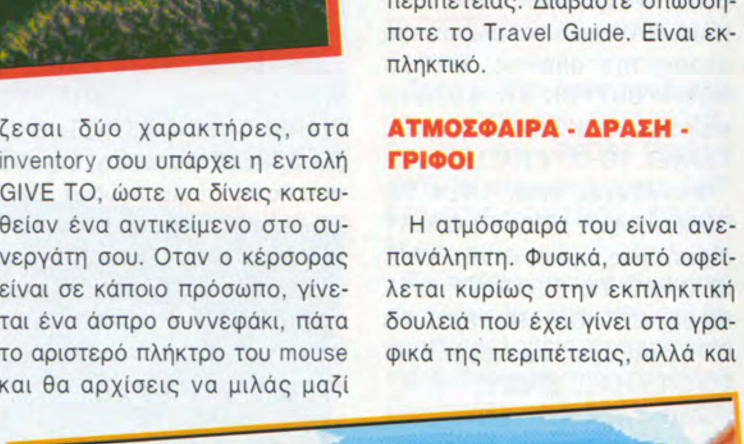
Η περιπέτεια έχει την πολύ μεγάλη πρωτοτυπία ότι χειρίζεσαι δύο χαρακτήρες. Στην αρχή, τους Lucky και Chi και αργότερα τους Lucky και Kate. Δεξιά εμφανίζεται το icon-inventory του χαρακτήρα που δρα αυτή τη στιγμή και αριστερά το icon του δεύτερου χαρακτήρα. Για ν' αλλάξεις χαρακτήρες, κάνε κλικ στο αριστερό icon κάθε φορά, αυτό δηλαδή του δεύτερου χαρακτήρα. Στο icon του κύριου χαρακτήρα που ελέγχεις, αν κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse, έχεις το μικρό inventory που προσφέρεται κύρια για την εξωτερική δράση των αντικειμένων. Αν κάνεις όμως στο icon αυτό κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse, θα εμφανιστεί το μεγάλο inventory. Αυτό προσφέρεται, είτε για να εξετάσεις κάποιο αντικείμενο που κουβαλάς είτε για να φορέσεις ή να αλλάξεις ρούχα είτε για να κρατήσεις κάτι. Οι δύο τελευταίες περιπτώσεις γίνονται μεταφέροντας ένα αντικείμενο, αν αυτό είναι δυνατό, από το αριστερό παράθυρο στο δεξί. Για να εξετάσεις κάποιο αντικείμενο, πάτα σ' αυτό το δεξί πλήκτρο του mouse.

Επειδή ακριβώς χειρίζεσαι δύο χαρακτήρες, στα inventory σου υπάρχει η εντολή GIVE TO, ώστε να δίνεις κατευθείαν ένα αντικείμενο στο συνεργάτη σου. Οταν ο κέρσορας είναι σε κάποιο πρόσωπο, γίνεται ένα άσπρο συννεφάκι, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse και θα αρχίσεις να μιλάς μαζί του. Στην περιπέτεια αυτή έχουν προστεθεί δύο καινοτομίες. Η πρώτη αφορά το Romance meter, κοινώς καψουρόμετρο, που εμφανίζεται όταν πετά το αεροπλάνο. Κάνοντας κλικ σ' αυτό, βλέπεις την πορεία της σχέσης ανάμεσα στους Lucky και Kate. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, γιατί από την ποιότητα της σχέσης τους θα εξαρτηθεί τι φινάλε θα δεις!!! Η δεύτερη αφορά το PLOT BRANCH, που εμφανίζεται, όταν σε κάποια δράση μπορείς να ακολουθήσεις διαφορετικούς δρόμους. Ετσι, στο fortress του Li Deng, μπαίνεις με δύο διαφορετικούς τρόπους. Στα χιόνια όπου πέφτει το αεροπλάνο σου, έχει δύο διαφορετικούς δρόμους, αλλά και στο φινάλε διαλέγεις το ρόλο της Kate ή του Lucky.

Πραγματικά εξαιρετική δουλειά. Ολα αυτά, αλλά και πολλά άλλα επεξηγούνται αναλυτικά στα δύο φοβερά manuals της περιπέτειας. Διαβάστε οπωσδήποτε το Travel Guide. Είναι εκπληκτικό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι ανεπανάληπτη. Φυσικά, αυτό οφείλεται κυρίως στην εκπληκτική δουλειά που έχει γίνει στα γραφικά της περιπέτειας, αλλά και



ADVENTURE

στους διαλόγους των χαρακτήρων. Η δράση, όμως, είναι απελπιστικά μικρή. Λύνεται, στην κυριολεξία, για πρώτη φορά μέσα σ' ένα απόγευμα.

Ξεκινάς από το Hong Kong, όπου πρέπει να εντοπίσεις- και στη συνέχεια να πείσεις να σε ακολουθήσει - τον περίφημο ninja Chi. Μετά θα πετάξετε για το ChengDu.

Εδώ θα ελευθερώσετε την Kate, βαριά τραυματισμένη από το δάγκωμα μιας κόμπρας. θα πετάξετε για το Katmandu και κάπου στα Ιμαλάια θα κάνετε αναγκαστική προσγείωση. Ο Chi θα μείνει να φροντίσει την Kate, αυτός ξέρει και μπορεί, ενώ ο Lucky θα φύγει για βοήθεια. Στην Katmandu θα πρέπει να βοηθήσεις τους ντόπιους να πάρουν πίσω έναν πολύτιμο πάπυρο. Εδώ θα συναντήσεις και τον Δαλάι Λάμα. Αφού γίνει καλά η Kate, θα φύγετε για την Κωνσταντινούπολη (Istambul). Εδώ ο Lucky θα συλληφθεί και μόνο η Kate θα μπορέσει να τον ελευθερώσει.

Το φινάλε θα διαδραματιστεί πάνω στο Orian Express και στο Παρίσι θα δείτε να ανταμείβονται οι κόποι σας.

Να αναφέρουμε και ένα bug. Στην Κωνσταντινούπολη, αφού συλληφθεί ο Lucky, σαν Kate πήγαινε και αγόρασε με τα δολάρια από το σταθμό του τρένου ένα εισιτήριο.

Μην μπεις στο τρένο, αλλά γύρνα πίσω στο αεροδρόμιο και μπες στο αεροπλάνο. Τώρα πια βγαίνοντας απ' αυτό, θα ακουστεί ο Lucky να σου ξαναδίνει δολάρια και ας βρίσκεται στη φυλακή!!!

Και ένα hint για το δεύτερο arcade κομμάτι. Στρίμωξε τον αντίπαλό σου, στο τελευταίο από τ' αριστερά βαγόνι. Είναι ζήτημα εξάσκησης. Στο τελευταίο βαγόνι τώρα, μόλις εμφανιστεί η Kate που σου λέει ότι το βαγόνι αποσυνδέεται, κάνε αμέσως refreat, δηλαδή γύρνα χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση πίσω, στο βαγόνι στα δεξιά σου. Μόνο έτσι κερδίζεις.

HEART OF CHINA

Amiga

Η έκδοση περιλαμβάνει 9 δισκέτες και αποδίδει 32 χρώματα. Τα γραφικά είναι ζωγραφιστά.

Τρέχει και μ' ένα drive, ενώ απαιτεί 1 MB RAM. Η ταχύτητα της περιπέτειας είναι πολύ καλή.

Οσοι έχετε δεύτερο drive ή και σκληρό δίσκο, θα διευκολυνθείτε από τις συνεχείς αλλαγές δισκετών.

IBM συμβατοί

Κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Μια 16χρωμη για EGA σε δισκέτες των 720 KBή 1,2" και μία των 256 χρωμάτων για VGA. Και οι δύο εκδόσεις απαιτούν σκληρό δίσκο.

Η δεύτερη έκδοση που δοκιμάσαμε ήταν σε 6 δισκέτες των 1,44" και κατελάμβανε 8,7 MB στο σκληρό.

Και οι δύο εκδόσεις υποστηρίζουν όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.

Η κορυφαία κατά τη γνώμη μου παραγωγή της εταιρίας.



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ IBM

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στην αποβάθρα. EXIT TO TOWN. Περίμενε να πέσει κάτω ένα χαρτί. Πάτα καλά το αριστερό πλήκτρο του mouse στο χαρτί. GET PAPER, EXIT TO BAR, EXIT TO BARTENDER, TALK TO BARTENDER. Πες τις: 3, 1, 2. Στη συμμορία που εμφανίζεται, πες τις: 3, 3 (ή 2, 3). Εμφανίζεται ο Chi. Στον Chi πες τις: 1, 2, 1. Ανοιξε το μεγάλο σου inventory και μετάφερε το χαρτί (paper) στο δεξί παράθυρο. Φτιάχνεις μια σαΐτα. Κλείσε το inventory σου. Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, πήγαινε τον κέρσορα πάνω στο πρόσωπο του Chi, πάτα τώρα το αριστερό πλήκτρο του mouse και του πετάς τη σαΐτα. Μ' αυτόν τον τρόπο τον πείθεις ότι το να πετάς, είναι ασφαλές. Από δω και πέρα, θα σ' ακολουθεί σχεδόν παντού. EXIT TO STREET, EXIT TO HERBALIST'S SHOP, το κατάστημα δίπλα στο μπαρ. Μέσα, σαν Lucky, TALK TO MADAM. Αλλαξε σε Chi και TALK TO MADAM δύο φορές. Αλλαξε ξανά σε Lucky και TALK TO MADAM. Τώρα EXIT TO STREET, EXIT TO COOLIE, EXIT TO DOCK. Σαν Chi, GIVE PRUNE TO LUCKY. Αλλαξε σε Lucky και USE PRUNE ON SEAGULL. Περίμενε να ενεργηθεί και GET DROPPING, EXIT TO COOLIE, EXIT TO TOWN, EXIT TO HERBALIST'S SHOP. Μέσα TALK TO MADAM WU, PUT DROPPINGS INTO BOWL. Πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse στα Wu's Herbs, μέχρι αυτά να εμφανιστούν στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Σου δίνει ένα ψεύτικο διαβατήριο (passport). Πάτα και σ' αυτό



το αριστερό πλήκτρο του mouse, μέχρι να εμφανιστεί στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Απάντησε την 1 και PUT PASSPORT ON TABLE. Το παίρνει πίσω και σου δίνει ένα χάρτη (map), για το fortress. Απάντησε την 1 και πάτα στο χάρτη το αριστερό πλήκτρο του mouse, μέχρι να εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης. GET MAP, INVENTORY, LOOK MAP. Δείχνει πώς να μπεις στο fortress του Li Deng από τους υπονόμους, EXIT INVENTORY και GIVE WU'S HERVS TO CHI. Τώρα EXIT TO STREET, EXIT TO COOLIE, EXIT TO AIRPORT, EXIT TO PLANE. Στο immigration official, απάντησε την 2. Μέσα στο αεροπλάνο, GIVE ROPE TO CHI, GIVE GRAPPLING HOOK TO CHI, ενώ εσύ GET CROWBAR. Κάνε EXIT (FLY) TO COCKPIT. Αφού δεις τις ενδιάμεσες σκηνές με τον Li Deng και την Kate, κάνε κλικ στο χάρτη, ώστε να φτάσεις στο Cheng Du. Χάνεις από τη μέχρι ως τώρα καθυστέρησή σου 20.000 δολάρια. Στην οθόνη που εμφανίζεται δοκίμασε παντού, όπου μπορείς, να προσγειώσεις το αεροπλάνο με το LAND HERE? Αν το μέρος δεν είναι κατάλληλο, ο Chi δεν θα σε αφήσει. Δοκίμασε όλα τα μέρη, μέχρι να προσγειωθείς. Η συνέχεια επί της οθόνης...

WILLY BEAMISH

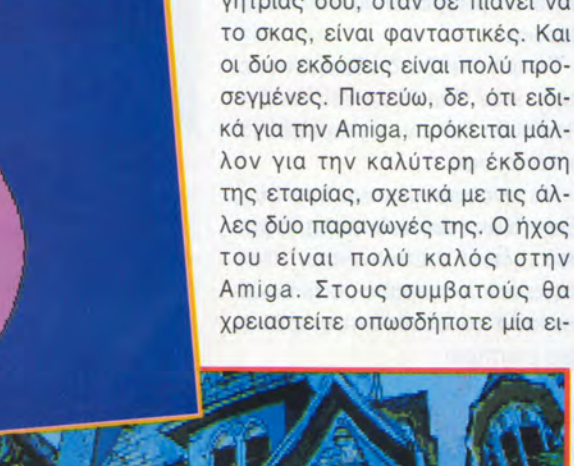
Είσαι ο εννιάχρονος Willy και η περιπέτεια ξεκινά την τελευταία σχολική μέρα, πριν κλείσετε για διακοπές. Στο μάθημα της



μουσικής τα πήγες όσο χειρότερα γινότανε και η καθηγήτριά σου θέλει να σε κρατήσει μέχρι αργά. Εσύ δεν έχεις καμία όρεξη για άλλο μάθημα, ήδη σκέφτεσαι τις καλοκαιρινές σου διακοπές και ιδιώς πώς θα πάρεις μέρος στους τελικούς του πρωταθλήματος Nintari, που είναι και η αγαπημένη σου παιχνιδομηχανή. Μαζί σου κουβαλάς τον αγαπημένο σου βάτραχο, τον Horny. Μόνη σου διέξοδος να το σκάσεις από το σχολείο και αυτό κάνεις. Φτάνοντας στο σπίτι σου, αρχίζουν τα προβλήματα. Ο πατέρας σου απολύθηκε από τη δουλειά του και έτσι δεν έχει να σου δώσει τα χρήματα που ήθελες για τη συμμετοχή σου στους τελικούς. Βλέποντας δε και τους άσχημους βαθμούς σου στη μουσική, σου παίρνουν το κλειδί της αγαπημένης σου παιχνιδομηχανής. Χωρίς εξάσκηση όμως δεν έχει συμμετοχή σε τελικούς. Επιπλέον, κόβεις και το δάχτυλό σου. Και ενώ εσύ πρέπει να βρεις τι θα κάνεις με τα πιο πάνω προβλήματα, μια συνωμοσία υφαίνεται πάνω από την πόλη. Μία εταιρία η Tootsweet, χρησιμοποιώντας την απεργία των εργαζομένων στην τοπική υδραυλική εταιρία, σχεδιάζει να ελέγξει όλη την πόλη. Στα δίχτυα της εταιρίας θα βρεθεί και ο πατέρας σου ψάχνοντας για δουλειά. Εσύ λοιπόν πρέπει να βάλεις μια τάξη σ' όλα αυτά, και φυσικά όχι μόνο να γλιτώσεις τον πατέρα σου καταστρέφοντας τα σατανικά σχέδια της Tootsweet, αλλά και να βρεις τρόπο να κερδίσεις χρήματα, ώστε στο τέλος να συμμετάσχεις στους τελικούς του πρωταθλήματος Nintari και, αν μπορέσεις, να βγεις πρωταθλητής. Καλό σχετικά το σενάριο, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά, είναι όμως αρκετά δύσκολο για τις ηλικίες αυτές!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του και στις δύο εκδόσεις είναι εντυπωσιακά. Στηριγμένα στην τεχνική των κινούμενων σχεδίων περιέχουν οθόνες που είναι πραγματικά κομψοτεχνήματα. Την κύρια δύναμή του, όμως, τη στηρίζει στο φοβερό animation που περιέχει και που αφορά τις κινήσεις των χαρακτήρων. Οι κινήσεις της καθηγήτριάς σου, όταν σε πιάνει να το σκας, είναι φανταστικές. Και οι δύο εκδόσεις είναι πολύ προσεγμένες. Πιστεύω, δε, ότι ειδικά για την Amiga, πρόκειται μάλλον για την καλύτερη έκδοση της εταιρίας, σχετικά με τις άλλες δύο παραγωγές της. Ο ήχος του είναι πολύ καλός στην Amiga. Στους συμβατούς θα χρειαστείτε οπωσδήποτε μία ει-



δική μουσική κάρτα για να απολαύσετε τη μουσική του. Ας περάσουμε στο χειρισμό του. Το κλασικό user interface της Dynamix έχει υποστεί μια σημαντική αλλαγή. Είναι το πρώτο της παιχνίδι, όπου ο κεντρικός ήρωας εμφανίζεται κανονικά στην οθόνη και η κίνησή του σ' αυτή γίνεται με ένα παραπλήσιο ως προς τις τύπου Sierra παραγωγές. Φυσικά, αφού υπάρχει η γραφική παράσταση του ήρωα, τέρμα πια το ειδικό icon - inventory. Αντ' αυτού, για να δεις το inventory σου, πρέπει να κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse στην πλάτη του Willy. Αυτό εμφανίζεται πια σαν ένα παράθυρο, δεν υπάρχει δηλαδή μικρό και μεγάλο inventory. Η ώρα υπάρχει και σ' αυτό και με τα σύμβολα >> και > μπορείς να την τρέξεις, αν θέλεις. Για να εξετάσεις κάποιο αντικείμενο, πατάς πρώτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να "βγει" ένας μεγεθυντικός φακός και μετά πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse σ' αυτό: τη διαδικασία αυτή την ακολουθείς, δηλαδή πρώτα δεξί πλήκτρο και μετά το αριστερό, και όταν θέλεις να εξετάσεις κάποιο αντικείμενο πάνω στην οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο Escape ή και τα δύο πλήκτρα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το ειδικό μενού που περιέχει τις εντολές SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT, με τις οποίες ρυθμίζεις τη μουσική και τα ηχητικά εφέ κ.λπ. Είναι σχεδιασμένο μ' έναν καινούριο τρόπο, σαφώς πιο λειτουργικό, ενώ περιέχει και μια πολύ αξιόλογη HELP ρουτίνα που επεξηγεί πάρα πολλά χρήσιμα πράγματα για το χειρισμό του συνολικά, αλλά και για μερικά ειδικά σημεία της περιπέτειας. Πολύ καλή δουλειά. Οταν κινήσεις τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, μπορούν να συμβούν τρία διαφορετικά πράγματα. Πρώτον, αν τον πας πάνω σ' ένα άλλο χαρακτήρα και αλλάξει σ' ένα άσπρο συννεφάκι, αυτό σημαίνει ότι μπορείς να μιλήσεις μαζί του. Πάτα τώρα το αριστερό πλήκτρο του mouse και θ' αρχίσει η συνομιλία. Αμα πάρει τη μορφή ενός πλάγιου βέλους, αυτό είναι το USE ή OPERATE. Πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει. Αν ο κέρσορας αλλάζει σε EXIT, ειδικά στα άκρα της οθόνης, αυτό σημαίνει ότι μπορείς να κινηθείς στην εν λόγω κατεύθυνση. Για να πάρεις ένα αντικείμενο, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse σ' αυτό και κρατώντας το πατημένο πήγαινέ το πάνω στον Willy. Για να δώσεις ένα αντικείμενο, κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο στην πλάτη του Willy, στο σακίδιό του και στο παράθυρο - inventory που ανοίγει, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse σ' αυτό και κρατώντας το πατημένο (αν και αυτό δεν είναι τελείως απαραίτητο), πήγαινέ το στο χαρακτήρα που θέλεις. Κάνε κλικ σ' αυτόν με το αριστερό πλήκτρο του mouse και του έδωσες το αντικείμενο. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο σαν όπλο, πάρε αυτό που θέλεις από το inventory σου, κάνε το κλικ πρώτα πάνω στο Willy, ώστε να εμφανιστεί το σχέδιο anima-tion που τον δείχνει να το κρατά. Πάτα δύο φορές το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί ο κέρσορας - στόχος!!! Τώρα πήγαινε το στόχο εκεί όπου θέλεις και πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse! Τα manuals αυτή τη φορά, και ιδίως άμα τα συγκρίνεις με τις άλλες δύο περιπέτειες, είναι μάλλον απογοητευτικά. Ενα όμορφο τετράδιο σημειώσεων του Willy, με χρήσιμες πληροφορίες, αλλά δυστυχώς μόνο αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πολύ καλή, πειστική σ' όλα της τα σημεία. Μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για

WILLY BEAMISH

Amiga

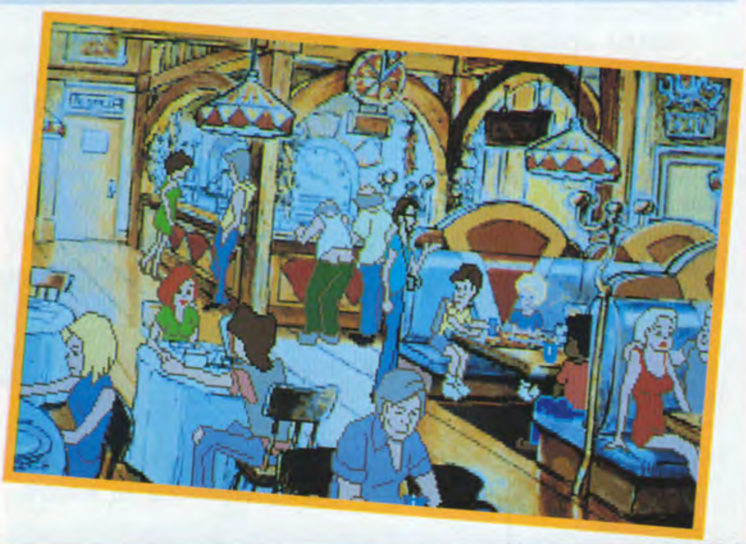
Η έκδοση περιλαμβάνει 12 δισκέτες και αποδίδει 32 χρώματα. Και εδώ τα γραφικά είναι ζωγραφιστά. Το animation του είναι εκπληκτικό.

Απαιτεί 1 MB RAM και τουλάχιστον 1 drive. Οσοι όμως έχετε δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο, θα γλιτώσετε πολύτιμο χρόνο από τις αλλαγές των δισκετών. Η ταχύτητα της περιπέτειας είναι πολύ καλή.

IBM συμβατοί

Κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. μια 16χρωμη για EGA σε δισκέτες των 720 KB ή 1,2" και μια των 256 χρωμάτων για VGA. Και οι δύο εκδόσεις απαιτούν σκληρό δίσκο.

Η δεύτερη έκδοση που δοκιμάσαμε ήταν σε 7 δισκέτες 1,2" και καταλάμβανε στο σκληρό 8,5 MB. Και οι δύο εκδόσεις υποστηρίζουν όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ IBM

ADVENTURE

κινούμενα σχέδια και η αίσθηση αυτή είναι μοναδική. Η δράση του όμως παρουσιάζει προβλήματα. Ενώ υποτίθεται ότι είναι η κατεξοχήν περιπέτεια της εταιρίας για μικρές ηλικίες, είναι το πιο δύσκολο απ' όλες τις άλλες παραγωγές της.

Η δράση του κρατά τέσσερις συνολικά μέρες. Την πρώτη μέρα, αφού το σκάσεις από το σχολείο σου και γυρίσεις σπίτι, πρέπει ανάμεσα στ' άλλα να περιποιηθείς το κομμένο σου δάχτυλο, να κερδίσεις τα πρώτα σου χρήματα και να πάρεις πίσω το κλειδί του Nintary σου, ώστε να εξασκηθείς σ' αυτό. Τη δεύτερη μέρα πρέπει να βρεις και άλλα χρήματα, να ξεμπερδέψεις μια και καλή με τον Spider, να πείσεις τη φιλενάδα σου Dana να έρθει μαζί σου στους αγώνες των βατράχων, να εξασκήσεις το βάτραχό σου και τέλος να βγάλεις από τη μέση την μπέιμπι - σίτερ από την κόλαση! Την τρίτη μέρα πρέπει να πας στο West Frumpton για να πάρεις άδεια συμμετοχής στους βατραχοαγώνες. Εδώ θα πρέπει, με τη βοήθεια μερικών Γιαπωνέζων τουριστών να βγάλεις από τη μέση μια επικίνδυνη συμμορία. Ε! Η τέταρτη μέρα είναι τελείως δικιά σας. Ο πιο δύσκολος γρίφος; Για να μπεις στην ταβέρνα - μπαρ την τελευταία μέρα, χρειάζεσαι ένα μαγνητόφωνο. Στον τηλεφωνικό θάλαμο πάρε το 4327446 και μαγνητοφώνησε το τηλεφώνημα της αστρολόγου Alyssa. Πάρε τώρα το 3423403 και μόλις εμφανιστεί Ray, παίξε του το μήνυμα που μαγνητοφώνησες μόλις πριν. Τώρα πήγαινε κατευθείαν στην ταβέρνα - μπαρ και μπες μέσα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα στην τάξη σου. Στην Ms Glass απάντησε την 2 και μετά την 3. Τώρα OPEN



YOUR DESK, HOLD WHITE CRAYON, WRITE ON PIECE OF WOOD WITH WHITE CRAYON, κάνοντας κλικ το άσπρο κραγιόν πάνω στο κομμάτι του ξύλου. Φτιάχνεις ένα άσπρο hall pass. GET WHITE HALL PASS και EXIT. Περίμενε μέχρι η Ms Glass να πέσει για ύπνο και μόνο τώρα EXIT TO HALLWAY. (Αν θες να δεις μια ωραία σκηνή, κάνε SAVE και EXIT TO HALLWAY, όσο η Ms Glass είναι ξύπνια. Τώρα ξανακάνε RESTORE.) Στο διάδρομο EXIT TO BOY'S BATHROOM. Σε σταματά ο Coach Beltz. Σ' αυτόν πες την 1, κάνε INVENTORY, κάνοντας κλικ στην πλάτη του Willy. Πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse στο white hall pass και κρατώντας το πατημένο, μετάφερέ το έξω από το inventory σου (αυτό θα κλείσει), και κάνε το κλικ πάνω στον Coach Beltz (αυτές οι κινήσεις αντιστοιχούν στις εντολές HOLD WHITE HALL PASS και GIVE WHITE HALL PASS TO COACH). Σε αφήνει και πας στις τουαλέτες. Εδώ, ο Spider, πετά ένα τσιγάρο στην τουαλέτα (hint για αργότερα). Σε πιάνει. Πες του την 2. Σου ζητά να του δώσεις κάτι, έτσι άνοιξε το inventory σου και HOLD GAMEBUDDY, GIVE GAMEBUDDY TO SPIDER. Σε αφήνει και γυρνάς στο χωλ. Τώρα EXIT TO FREEDOM (η εξώπορτα του σχολείου σου). Φεύγεις και πας στο σπίτι σου. Στην εξώπορτά σας, LOOK INTO MAIL SLOT, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να αλλάξει ο κέρσορας σε μεγεθυντικό φακό και κάνοντας τώρα κλικ στο σημείο όπου θέλεις με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Βλέπεις την report card του σχολείου σου, που γράφει την αποτυχία σου στο μάθημα της μουσικής. Μην την πάρεις. Απλά, κάνε EXIT TO FOYER (στην πόρτα). Μόλις μπεις, στο σκύλο σου, διάλεξε την 1. Τον πας βόλτα. Οταν γυρίσεις, PLAY TELEPHONE ANSWERING MACHINE. Επανάλαβε την κίνηση (εντολή) αυτή πέντε φορές, μέχρι να ακούσεις όλα τα μηνύματα που υπάρχουν. Μετά EXIT TO KITCHEN, η βόρεια πόρτα. Εδώ TALK TO SHEILA, η μητέρα σου. Πες την 1. Πας στον κήπο με την Brianna. Οταν σου ζητήσει να τη σπρώξεις πιο ψηλά, διάλεξε την 2. Γυρνάς πίσω στην κουζίνα. Βοηθάς τη μάνα σου καθαρίζοντας καρότα και κόβεσαι. EXIT TO FOYER, EXIT TO UPSTAIRS HALLWAY, EXIT TO BATHROOM, OPEN CABINET, USE IODINE και διάλεξε την 2. Αν δεν βάλεις ιώδιο στο δάχτυλό σου, δεν θα μπορέσεις να νικήσεις στο πρωτάθλημα του Nintari, στο τέλος της περιπέτειας. Τώρα USE BAND-AID, EXIT (στο bathroom), EXIT TO HALLWAY. Η συνέχεια επί της οθόνης...

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Το άρθρο είχε ολοκληρωθεί, όταν έφτασαν τα σημαντικά νέα. Το INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS της LucasFilm καθώς και το DARK SEED της Cyberdreams/Mirage ήρθαν στη χώρα μας. Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχουν ήδη κυκλοφορήσει στην αγορά. Πρόκειται για δύο από τις κορυφαίες παραγωγές της χρονιάς, γι' αυτό μην τις χάσετε με τίποτα. Θα τα παρουσιάσουμε αναλυτικά στο τεύχος του Σεπτεμβρίου. Σημειώστε επίσης ότι κυκλοφόρησε στην Αμερική το LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II.

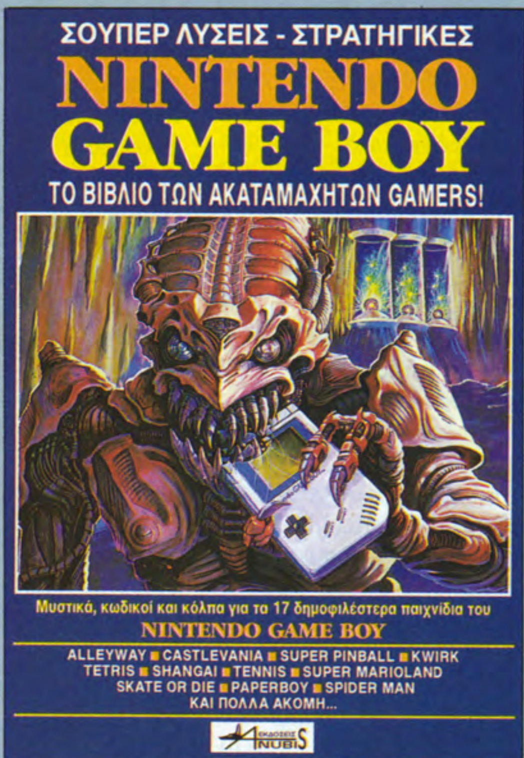
Ανάμεσα στα άλλα περιέχει 90 λεπτά καθαρής μουσικής και 40 διαφορετικές ομιλίες!!! Να δούμε όμως πότε θα έρθει στη χώρα μας. Τέλος, η Sierra ανακοίνωσε τις επόμενές της παραγωγές.

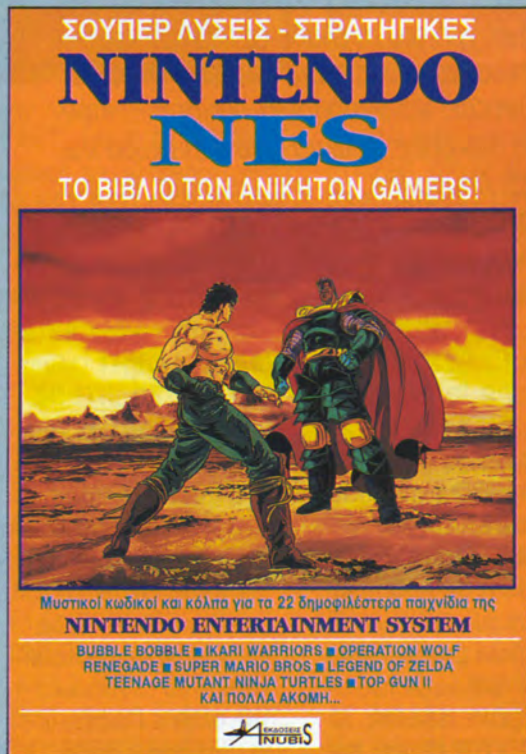
Το LAURA BOW II: THE DAGGER OF AMON-RA πρέπει να κυκλοφόρησε κανονικά πριν από λίγες μέρες.

Τον Αύγουστο αναμένονται τα QUEST FOR THE GLORY 3 και SPACE QUEST 5, ενώ το Σεπτέμβριο αναμένεται το KING'S QUEST 6.

Τέλος, σημειώστε ότι αυτές τις μέρες κυκλοφορούν και τα POLICE QUEST 1 και QUEST FOR THE GLORY 1, στις εκδόσεις των 256 χρωμάτων και με το νέο user-interface της εταιρίας. Καλές αγορές, λοιπόν, καλό καλοκαίρι και ραντεβού το Σεπτέμβρη.

Νέες κυκλοφορίες της ANUBIS
Ειδικά για τους οπαδούς της NINTENDO





Τηλεφωνικές παραγγελίες στο 3601761

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Τηλ.: 9241714 - 6, Fax: 9242219

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44,117 42 ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε:

1. NINTENDO GAME BOY ❑
   Τιμή 1.100 δρχ.
2. NINTENDO NES ❑
   Τιμή 1.500 δρχ.

Για το λόγο αυτό σας αποστέλω ταχυδρομική επιταγή

Νο -- με το ακριβές ποσό.

ΟΝΟΜ/ ΜΟ --

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ --

ΠΟΛΗ -- Τ.Κ. --------------

ΤΗΛΕΦΩΝΟ --

ADVENTURE S.O.S

Ο Χρήστος στο ναυτικό, σ' ένα ναρκαλιευτικό, ο Αντώνης για τη βασική του εκπαίδευση στη Σπάρτη και ο Γιώργος από τη στιγμή του ανέλαβε τα νέα του καθήκοντα, χωμένος πίσω από ένα γραφείο, κοντεύει να μουρλαθεί. Καιρός λοιπόν για διακοπές. Λέω να πάω στη Σκύρο και στη Λήμνο και, με την ευκαιρία, θα δω και μερικούς φίλους της στήλης που μένουν στα νησιά αυτά. Καλό καλοκαίρι σ' όλους σας.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ενώ είχα ξεκινήσει να γράφω σαν καλός συντάκτης το άρθρο για τη στήλη αυτή, ο ταχυδρόμος μου έφερε, ανάμεσα σε άλλα πολλά, ένα γράμμα που περιείχε μια δισκέτα και τίποτε άλλο. Ευτυχώς δεν είχε πάθει ζημιά. Την έβαλα στον υπολογιστή, έτρεξα ένα πρόγραμμα που είχε μέσα και έμεινε άφωνος. Ο ΤΑΒΟΥΛΤΣΙΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, από την Ξάνθη, έστελνε μέσα στη δισκέτα τη λύση του Monkey Island 2, αλλά δεν αρκέστηκε σ' αυτό. Είχε μαζί και ένα πολύ καλό ποίημα - review για το παιχνίδι αυτό. Απολαύστε το.

ΠΟΙΗΜΑ - REVIEW ΓΙΑ ΤΟ MONKEY ISLAND 2

• του Κώστα Ταβουλτσίδη

Πήρα μολύβι και στιλό,
Review να γράψω και εγώ
Το Monkey Island το δύο
που παίζεται σε σπίτι και γραφείο
της LucasArts το νέο παιχνίδι
που όλους ικανοποιημένους τους αφήνει
και όσο για τα γραφικά
μια λέξη μόνο φανταστικά
ο ήχος και αυτός καλός
μα πρέπει κάρτα ήχου να 'χεις αλλιώς...
παιχνίδι για όλα τα παιδιά
που παίζεται με mouse και κουμπιά
έχει και εννιά εντολές
που χρήση κάνεις όποτε θες.
Ομως και κάτι τρομερό
δύο mode, έχει, θα τρελαθώ
το ένα για άπειρα παιδιά
το άλλο για εμπειρότερα
και όσο για το χειρισμό,
κάτι αλήθεια εξαιρετικό
έχει και manual μικρό
όμως δεν είναι και πολύ καλό
δεν έχει tips να βοηθήσει
με τεχνικά θα σας ζαλίσει
και όσο για τους κωδικούς
δύο κύκλους έχει γυαλιστερούς
που αν σωστά τοποθετήσεις
ευθύς αμέσως θα αρχίσεις.
Μα όμως ας αρχίσουμε
το game να ιστορίσουμε.
Ελέγχετε έναν πειρατή
που όμως έχει καλή ψυχή
στο Scabb είστε το νησί
που σε εμπάργκο έχει τεθεί
πολλούς θα συναντήσετε
και με όλους θα μιλήσετε
πρέπει να είστε προσεκτικοί
γιατί είναι οι γρίφοι δύσκολοι
Στο πρώτο μέρος, πω πω δουλειά!
έχετε να κάνετε πολλά
στο δύο περισσότερα
στο τρίτο πολύ λιγότερα
στο τέταρτο, ουφ άντε πια
λίγα αλλά όμως καλά
My name is Kostas and here I come
to give you some of the puzzle done.
Στο δεύτερο το μέρος πω πω πω
και τι δεν έχω να σας πω
πηγαίντε στη βιβλιοθήκη
βιβλία πάρτε δύο, τι φρίκη!
το ένα voodoo recipe
το άλλο shipwreck as you see
πάρτε πριόνι γυαλιστερό
το πόδι κόψτε το ξύλινο
πηγαίνετε τώρα στον ξυλουργό
και πάρτε ό,τι θέλετε απ' εδώ
στον Stan πηγαίνετε τώρα το χαζό
και βάλτε τον στο φέρετρο.
Κάντε use nails on it and gee
εκεί θα μείνει για πολύ
πάρτε αμέσως το κλειδί
και off we go as you see
στο σκύλο κάντε just pick up
and that will make him with you to come.
Στο τρίτο part σαν κρεμαστείτε
κάντε use crazy straw και θα δείτε.
And so be it, I have to go
don't worry I'll be back you known.
Μη χάσετε το game αυτό
εσείς θα πάθετε κακό.



Ας δούμε όμως και μερικά από τα γράμματά σας.

QUEST FOR THE GLORY 2

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΣΑΡΑΜΠΑΛΗΣ ρωτά τι κάνει με τη γυναίκα δέντρο. Πληροφορίες σου δίνει η AZIZA.

Σ' αυτήν ρώτησε ASK ABOUT THE PLANT WOMAN (ή TREE WOMAN). Αφού δεις την ιστορία της και αφού εν τω μεταξύ νικήσεις το earth elemental και πάρεις τα υπολείμματά του, πήγαινε στο δέντρο. Τώρα: GIVE WATER, TELL ABOUT SELF, GIVE ELEMENTAL EARTH, TELL ABOUT EARTH ELEMENTAL, GIVE HUG (ή HUG TREE ή KISS TREE), JULANAR (τ' όνομά της), και θα πάρεις το fruit of compassion.

CONQUESTS OF LONGBOW

Ο ΑΝΤΡΕΑΣ ΚΥΡΜΕΓΑΛΟΣ ρωτά πώς φεύγει από το μοναστήρι στα fens. Κατ' αρχάς μίλησε στον επικεφαλής καλόγερο. Πήγαινε τώρα στο NW πύργο - δωμάτιο. Αφού φύγει ο καλόγερος, κατέβασε το σχοινιά, ώστε να ελευθερώσεις τον FULK. Πήγαινε τώρα στον SE πύργο - δωμάτιο και ανέβα πάνω. Κάνε κλικ στο κρασί, ώστε να λερώσεις τον ηγούμενο και να φύγει. Πάρε το scroll. Κάνε LOOK στη βορινή πλευρά του τοίχου. Κοίταξε όλα τα scrolls. Πάρε αυτόν της Marian. Διάβασε προσεκτικά αυτόν που αναφέρεται στην ιστορία του μοναστηριού. Λέει πώς να δραπετεύσεις. Τώρα γύρνα στον Fulk, δώσε του το scroll που θέλει, ακολούθησέ τον και στα gargoyles κάνε ό,τι ανέφερε ο πάπυρος με την ιστορία του μοναστηριού.

POLICE QUEST 3

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΙΔΗΣ ρωτά τι κάνει με τη Morales, όταν τη συναντά στην highway.

Μόλις βγεις από το αμάξι σου LOOK PLATE, τον αριθμό του αμαξιού, LOOK RED CAR, TALK TO MORALES, TALK TO VIOLATOR, η

οδηγός, TALK TO MORALES.

Διάλεξε το SIGNATURE μπες στο αμάξι σου και συνέχισε την περιπολία σου στην highway. Ρωτά επίσης γιατί δεν παίρνεις πόντους από τον αργό οδηγό. Στην κλίση βάλε την ώρα που είδες στη σκηνή - οθόνη (random) και σαν κωδικό το 21654. Αν τα βάλεις και τα δύο σωστά, θα πάρεις (+5).

SPACE QUEST 2

Ο ΒΙΚΤΩΡ ΦΙΣΚΑΣ ρωτά τι κάνει μόλις τον πιάσει ο κυνηγός. Μόλις βρεθείς στο κλουβί CALL BEAST, CALL BEAST, (δύο φορές). Οταν έρθει κοντά σου THROW SPORE και πέφτει αναίσθητος. Τώρα SEARCH BEAST, GET KEY, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. Βγες έξω και GET ROPE. Το spore το βρίσκεις μια οθόνη βόρεια και μια αριστερά απ' αυτήν που ξεκινάς, όταν πέφτει το aircraft. Εδώ στο έδαφος EXAMINE GROUND, EXAMINE SPORES, GET SPORE.

Η λύση του ICE STATION ZERO

Ξεκινώντας, IN, GET SKIS, GET GOGGLES, GET PICK, WEAR SKIS, WEAR GOGGLES, OUT, NORTH, SEARCH SLEDGE, βρίσκεις ένα όπλο, GET GUN, UNTIE DOGS, "καθαρίζουν" ένα μονοπάτι βόρεια, NORTH, EAST, SOUTH, SOUTH, FIRE GUN, FIRE GUN, για να γλιτώσεις από τους λύκους, JUMP, EAST, JUMP, NORTH, βρίσκεσαι κάτω από το glacier, UP, EAST, UP, EAST, EAST, EAST, GET GRENADE, WEST, UP, DROP GUN, DROP, PICK, EAST, EAST, SOUTH, EAST, NORTH, NORTH, WEST, GET ROD, GET MATCH, OUT, NORTH, IN, GET PRIMOUS, OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, WEST, SOUTH. Βρίσκεσαι έξω από μια σπηλιά που τη φρουρεί ένα yeti. LIGHT MATCH, LIGHT PRIMUS, THROW PRIMUS, στο yeti και γλιτώνεις απ' αυτό, SOUTH, μέσα στη σπηλιά, USE ROD, πιάνεις ένα ψάρι, DROP ROD, NORTH, NORTH, EAST, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, στο igloo του αρχηγού, GIVE FISH, σου δίνει ένα ζευγάρι μπαστούνια του σκι για αντάλλαγμα, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST. Εδώ θα δεις ένα snow plough γεμάτο ενόπλους. Ετσι REMOVE PIN, από τη χειροβομβίδα, THROW GRENADE, EAST, EAST, IN. Μπαίνεις στο χαλασμένο πια snow plough και βλέπεις ένα όπλο. GET FLARE, OUT, SOUTH. Είσαι πάνω από μια απότομη πλαγιά ενός βουνού γεμάτη χιόνι. Εδώ χρειάζεσαι τα skipoles. DOWN, DROP STICKS, DROP SKIS, SOUTH, SOUTH, IN. Μπαίνεις σ' ένα πεσμένο ελικόπτερο και βλέπεις ένα όπλο, GET SHELL, OUT, WEST, SOUTH, σε κυνηγά μια πολική αρκούδα, NORTH, EAST, πίσω στο ελικόπτερο.



Η αρκούδα είναι έτοιμη να πέσει πάνω σου, FIRE FLARE ανατινάζοντας το ελικόπτερο, γλιτώνεις από την αρκούδα, DROP FLARE, WEST, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, στο radio room όπου βλέπεις κι ένα φρουρό, PUSH CASE, τον κτυπάς, GET CASSETTE, OUT, SOUTH, WEST, SOUTH, πέφτεις από ένα άνοιγμα, SOUTH, DROP GLOVES, GET SPEAR, GET GLOVES, WEAR GLOVES, WEST, IN, GET TORCH, OUT, EAST, SOUTH, IN, σε κυνηγούν, UP, UP, IN, κρύβεσαι και οι διώκτες σου σε χάνουν, OUT, UP, EAST, PRESS PLAY, ο ήχος διώχνει το τέρας, DROP CASSETTE, WEST, DOWN, GET LIMB, UP, EAST, EAST, EAST, DROP LIMB, πάνω από το γκρεμό ώστε να περάσεις, EAST, EAST, NORTH, UP, στην κορυφή του μετεωρολογικού σταθμού, GET BAZOOKA, INSERT SHELL, FIRE BAZOOKA, καταστρέφεις τον generator, DROP BAZOOKA, DOWN, SOUTH, EAST, OPEN GATES, σου επιτίθεται το τέρας - πουλί, THROW SPEAK, SOUTH, SOUTH, GET SHOVEL, NORTH, DIG, DIG, DIG, σκάβοντας στο χιόνι βλέπεις την πόρτα, DROP SHOVEL, IN, NORTH, SEARCH CORPSE, βρίσκεις μια ID card, GET ID, NORTH, EAST, PRESS BLUE, OUT, GET MASK, WEAR MASK, GET KEYS, WEST, PRESS RED, OUT, UNLOCK DOOR, DROP, DROP KEYS, GET CANISTER, EAST, EAST, PRESS GREEN, OUT, INSERT ID, DROP CANISTER, γλιτώνεις από τους τρομοκράτες, NORTH, PRESS WHITE, PRESS YELLOW, και παρακολούθησε το φινάλε.

Δύο σημειώσεις. Κατ' αρχάς, μπορεί να χρειαστεί να κάνεις περισσότερες φορές το FIRE GUN μέχρι να φύγουν οι λύκοι, μια και αυτό είναι random. Μετά αν έχεις προβλήματα inventory για να πάρεις το tree limb, κάνε: DROP SHELL, DROP GLOVES, GET LIMB, GET GLOVES, WEAR GLOVES, GET SHELL.



Η λύση του HEXAGONAL MUSEUM

TAKE GRAPPLING IRON, TAKE TORCH, TAKE GLASS CUTTER, TAKE WIRE CUTTERS, TAKE GLOVES, WEAR GLOVES, TAKE CAN OF SPRAY PAINT, WEST, USE GRAPPLING IRON, SOUTH, SW, PAINT CAMERA, NE, NORTH, NW, PAINT CAMERA, NW, WEST, PAINT CAMERA, SW, SE, PAINT CAMERA, DOWN, NORTH, NORTH, EAST, EAST, USE GLASS CUTTER, DROP GLASS CUTTER, USE WIRE CUTTERS, OPEN WINDOW, CLIMB IN, TORCH ON, SOUTH, OPEN CUPBOARD, TAKE GRAPPLING IRON, TAKE SKELETON KEYS, NORTH, SW, SOUTH, SW, CRAWL NORTH, UNLOCK CURBOARD, DROP SKELETON KEYS, CUT GREEN WIRE, CRAWL SOUTH, NW, NORTH, NORTH, SE, UP, JUMP SW, SOUTH, SWITCH OFF, JUMP NORTH, NE, SE, NE, TORCH OFF, SE, SOUTH, SOUTH, NW, EXAMINE DESK, EXAMINE ADDRESS BOOK, EXAMINE SAFE, TYPE 2401, TAKE STAR OF INDIA, SE, NORTH, NORTH, NW, SW, NW, DOWN, NW, SOUTH, SOUTH, SE, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, NORTH, USE GRAPPLING IRON, DOWN, NORTH, EAST και τέλος.

Οσοι στέλνετε γράμματα προς τη στήλη και ζητάτε απάντηση, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού και να γράφετε στο φάκελο την ένδειξη "ΓΙΑ ΤΟ ADVENTURE SOS" του PIXEL. Επίσης, να αναγράφετε και μέσα στο γράμμα τα πλήρη στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, ταχ. κώδικας κ.λπ.). Οσοι, δε, μένετε στο λεκανοπέδιο να γράφετε και το τηλέφωνό σας.

Οσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S του PIXEL.

TOP

Ένας μήνας περνάει συχνά πιο γρήγορα απ' όσο περιμένουμε. Κι έτσι, να 'μαστε και πάλι έτοιμοι να σας παρουσιάσουμε τα δέκα καλύτερα παιχνίδια για τις τρεις κατηγορίες υπολογιστών. Επειδή δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το πρώτο πράγμα που κοιτάτε σ' αυτή τη στήλη είναι οι συνεντεύξεις, που παίρνουμε από τους διάφορους gamers, δεν θα μπορούσαν βέβαια να λείψουν και από αυτό το τεύχος. Αυτό το μήνα μιλήσαμε με τρεις φίλους που συναντήσαμε στους Αμπελόκηπους και στη γνωστή σε όλους "Silicon Valley". Και επειδή αυτό το τεύχος είναι το τελευταίο του καλοκαιριού '92, σας εύχομαι, μέσα από τη στήλη των Top Games, καλές διακοπές και καλή αντάμωση πάλι το Σεπτέμβριο με περισσότερα Top Games.

ΕΝΑΣ 15ΧΡΟΝΟΣ ΠΙΛΟΤΟΣ



Ο Γιάννης Κρασσάς είναι 15 ετών και το Σεπτέμβριο θα είναι μαθητής της Α' Λυκείου. Είναι ιδιοκτήτης ενός AT286 STANDARD με κάρτα VGA και 20 MB σκληρό δίσκο.

Του Γιάννη του αρέσουν πολύ τα FLIGHT SIMULATORS. Ο Γιάννης καυχιέται ότι έχει όποιον εξομοιωτή αεροπλάνου υπάρχει στην αγορά.

Τώρα ο 15χρονος πιλότος κατακτά τους αιθέρες με τη βοήθεια του πολύ καλού FALCON III που αγόρασε πρόσφατα.

Στο μέλλον θα αγοράσει έναν 386 στα 40 MHz, γιατί φοβάται ότι σε λίγο καιρό οι απαιτήσεις των εξομοιωτών θα είναι πολλές για έναν 286 στα 16 MHz.

Οι χρήστες των 8μπιτων υπολογιστών ανακάλυψαν το Kick OFF 2 και, όπως ήταν φυσικό, δεν μπορούν να ξεκολλήσουν. Πολύ καλά πάει και το Sim City, γεγονός που επίσης αναμενόταν. Τα Shadow of the Beast και Toyota Celica GT Rally κερδίζουν επίσης το χαμένο έδαφος.

Στα 16 bit τώρα. Το Another World κυριαρχεί, γεγονός για το οποίο "φταίμε" κατά κάποιο τρόπο και εμείς. Είναι σίγουρο ότι ένα ολοκληρωμένο Play the Game είναι ένα κίνητρο, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν αξίζει από μόνο του. Το Agony, ωστόσο, πλησιάζει απειλητικά και με αξιώσεις. Ενα τέτοιο game είναι πλασμένο για το No 1. Κατά τα άλλα, οι χρήστες των PCs ζουν στον αστερισμό της Sierra με μοναδική εξαίρεση τα Lemmings, τα οποία έχουν χωθεί ανάμεσα στα Adventures, διεκδικώντας την κορυφή. Πέντε παιχνίδια από μία εταιρία στο TOP-10 θεωρείται πια σκάνδαλο. Τι να κάνουμε όμως... να τους το απαγορεύσουμε;

Η πρόβλεψή μας για τον επόμενο μήνα είναι ότι δεν πρόκειται να έχουμε σημαντικές αλλαγές στο TOP-10. Το καλοκαίρι δεν είναι κατάλληλη εποχή για ανακατατάξεις. Η παραλία είναι πιο ελκυστική από τα computer shops. Με δεδομένο, λοιπόν, το γεγονός ότι το "γκάλοπ" μας για το Σεπτέμβρη θα γίνει πριν ξεκινήσει η "θερμή" σεζόν, δεν προβλέπουμε τίποτε το ιδιαίτερο. Η αναμονή είναι η καλύτερη λύση. Μέσα στο Σεπτέμβρη εμφανίζονται, πάντοτε απανωτά, νέοι τίτλοι και δεν θα προλαβαίνετε να διαλέγετε.

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	KICK OFF 2 (ANCO)
2	SIM CITY (INFOGRAMES)
3	RICK DANGEROUS II (MICROSTYLE)
4	NINJA REMIX (SYSTEM 3)
5	SHADOW OF THE BEAST (GREMLIN)
6	NINJA TURTLES (IMAGEWORKS)
7	TOYOTA CELICA GT RALLY (GREMLIN)
8	ROBOCOP (OCEAN)
9	RINGS OF MEDUSA (STARBYTE)
10	BATMAN (OCEAN)

GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	ANOTHER WORLD	(DELPHINE)
2	AGONY	(PSYGNOSIS)
3	ROBOCOP III	(OCEAN)
4	EYE OF THE BEHOLDER II	(SSI)
5	KICK OFF 2	(ANCO)
6	THE GODFATHERS	(U.S. GOLD)
7	CRUISE FOR A CORPSE	(DELPHINE)
8	KING'S QUEST V	(SIERRA)
9	POPULOUS II	(BULLFROG)
10	BIRDS OF PREY	(ELECTRIC ARTS)

3D ICON DRIVEN ADVENTURES & STRATEGIC SIMULATION



Ο Νίκος Ψυλλακός, 13 1/2 χρονών, ιδιοκτήτης ενός PC 286 με VGA και σκληρό δίσκο, δηλώνει ότι του αρέσουν τα adventures της Sierra καθώς και τα Strategic games, διότι χρησιμοποιείς το μυαλό σου για να προχωρήσεις στο παιχνίδι και όχι τα αντανακλαστικά σου όπως στα arcade games.

Τώρα τελευταία, όπως μας είπε, κοιτά να αγοράσει μια AdLib για το PC του.

ΛΑΤΡΗΣ ΤΩΝ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ



Φανατικός οδηγός δηλώνει ο Γιάννης Πρίσκας 12 χρόνων.

Είναι κάτοχος μιας Amiga 500. Το Test Drive Collection καθώς και το Turbo Lotus challenge είναι δύο παιχνίδια που λατρεύει όπως μας είπε.

Τώρα παίζει σ' ένα φίλο του το Test drive III, το οποίο περιμένει να βγει στην Amiga για να το αγοράσει.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	KINGS QUEST 5	(SIERRA)
2	LEMMINGS II	(PSYGNOSIS)
3	LARRY 5	(SIERRA)
4	EYE OF THE BEHOLDER II	(SSI)
5	ELVIRA II	(ACCOLADE)
6	ECO QUEST	(SIERRA)
7	CONQUEST OF THE LONGBOW	(SIERRA)
8	THE GODFATHERS	(U.S. GOLD)
9	FALCON III	(SPECTRUM HOLOBYTE)
10	POLICE QUEST 3	(SIERRA)

PLAY THE GAME

Κατακαλόκαιρο, με την αφόρητη ζέστη, δεν είναι και ο καταλληλότερος χρόνος για προγράμματα που απαιτούν αυτοσυγκέντρωση, υπομονή και αρκετή κατανάλωση φαιάς ουσίας.
Εμείς, όμως, επιμένουμε και έτσι παρουσιάζουμε το δεύτερο και τελευταίο μέρος της λύσης του Castle of Dr Brain. Θα τα ξαναπούμε σύντομα, αφού σε περίπου δύο μήνες θα κυκλοφορήσει και η συνέχεια του ISLAND OF DR BRAIN. Μέχρι τότε καλές σας διακοπές, όπου κι αν πάτε !

• του Α. Τσουρινάκη

Στο robot programming room (ή robot design room) σκοπός σου είναι να πάρεις τα green plastic card, blue book και iron plate, μέσα από το μπλε κουτί. Για να το πετύχεις αυτό πρέπει να χρησιμοποιήσεις το σωστό robot head και arm και να προγραμματίσεις σωστά τη magnetic card που έχεις, ώστε το robot να εκτελέσει τις εντολές σου. Στο NOVICE, το πιο σωστό είναι να χρησιμοποιήσεις το iron-face, μια και κάνει ό,τι ακριβώς του πεις. Ετσι, για να πάρεις το blue book: βάλε την κίτρινη magnetic card που έχεις στο computer δεξιά. Τώρα προγραμμάτισε: (Η εντολή 1. BEGIN υπάρχει ήδη), 2. MOVE RIGHT, 3. MOVE FORWARD, 4. MOVE LEFT, 5. TURN ON, 6. MOVE RIGHT, 7. MOVE BACKWARD, 8. MOVE LEFT, 9. MOVE LEFT, 10. MOVE FORWARD, 11. MOVE FORWARD, 12. MOVE FORWARD, 13. MOVE RIGHT, 14. MOVE FORWARD, 15. MOVE RIGHT, 16. MOVE FORWARD, 17. TURN OFF. Τώρα πάτα το SAVE (για να σώσεις το πρόγραμμα στην κάρτα). Πάρε το iron-face (το κεφάλι στο κάτω ράφι) και βάλε το στο σώμα του robot. Βάλε επίσης το fork-lift hand στο σώμα του robot (το μεσαίο χέρι). Τέλος, βάλε στο robot και την κίτρινη card που μόλις προγραμμάτισες. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, παίρνεις το blue book. Για να πάρεις το green card, προγραμμάτισε:

Πάτα το CLR, για να σβήσουν οι προηγούμενες εντολές και (η εντολή 1. BEGIN υπάρχει), 2. MOVE LEFT, 3. MOVE FORWARD, 4. MOVE FORWARD, 5. MOVE FORWARD, 6. MOVE RIGHT, 7. MOVE RIGHT, 8. MOVE RIGHT, 9. TURN ON, 10. MOVE LEFT, 11. MOVE LEFT, 12. MOVE FORWARD, 13. MOVE RIGHT, 14. MOVE FORWARD, 15. TURN OFF.

Πάτα το SAVE για να πάρεις την κάρτα και βάλε στο στόμα του robot το dart-gun, αυτή και την ήδη προγραμματισμένη κάρτα.

Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, παίρνεις το green card. Για να πάρεις το iron plaque, προγραμμάτισε: Πάτα το CLR για να σβήσουν οι προηγούμενες εντολές και συνέχισε με 2. MOVE LEFT, 3. MOVE FORWARD, 4. MOVE FORWARD, 5. MOVE FORWARD, 6. MOVE RIGHT, 7. MOVE FORWARD, 8. MOVE LEFT, 9. TURN ON, 10. MOVE RIGHT, 11. MOVE RIGHT, 12. MOVE FORWARD, 13. TURN OFF.

Πάτα το SAVE και βάλε στο στόμα του robot το electromagnet arm και την ήδη προγραμματισμένη κίτρινη κάρτα. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα πάρεις και το iron plaque και θα βρεθείς στο maze elevator που οδηγεί στον 3ο όροφο (+5).

Στο STANDARD όμως επίπεδο μετά την εκτέλεση των δύο πρώτων προγραμμάτων (blue book και greencard) το iron-face head θα χαλάσει.

Ετσι, υποχρεωτικά, θα χρησιμοποιήσεις ένα άλλο head για να πάρεις το iron plaque. Διάλεξε το propeller head και το electromagnet arm. Αυτό το κεφάλι έχει την ιδιομορφία ότι κάθε δεύτερη εντολή εκτελεί το αντίθετο αυτού που έχεις προγραμματίσει! Προγραμμάτισε λοιπόν τα εξής: Πάτα το CLR για να σβήσεις το προηγούμενο πρόγραμμα και τώρα 2. MOVE LEFT, 3. MOVE BACKWARD, 4. MOVE FORWARD, 5. MOVE BACKWARD, 6. MOVE RIGHT,

CASTLE OF DR BRAIN

7. MOVE BACKWARD, 8. MOVE LEFT, 9. TURN OFF, 10. MOVE RIGHT, 11. MOVE LEFT, 12. MOVE FORWARD, 13. TURN ON. Θα πάρεις το iron plaque και θα βρεθείς στο maze - elevator (+6).

Στο EXPERT τώρα επίπεδο, που είναι και το πιο ενδιαφέρον, κάθε robot head χρησιμοποιείται μόνο μια φορά, γιατί αμέσως μετά χαλάει. Ετσι, για να πάρεις το blue book χρησιμοποίησε το iron-face head με το fork-lift hand και το πρόγραμμα που ισχύει για τα Novice και standard επίπεδα. Για να πάρεις το iron plaque χρησιμοποίησε το propeller robot head και το electromagnet arm μαζί με το πρόγραμμα που αναφέραμε στο standard επίπεδο.

Για να πάρεις τώρα το green card χρησιμοποίησε το saucer robot head και το dart gun arm. Το κεφάλι αυτό έχει την ιδιομορφία ότι κάνει τα τελείως αντίθετα απ' ό,τι έχεις προγραμματίσει! Προγραμμάτισε λοιπόν τα εξής: 2. MOVE RIGHT, 3. MOVE BACKWARD, 4. MOVE BACKWARD, 5. MOVE BACKWARD, 6. MOVE LEFT, 7. MOVE LEFT, 8. MOVE LEFT, 9. TURN OFF, 10. MOVE RIGHT, 11. MOVE RIGHT, 12. MOVE BACKWARD, 13. MOVE LEFT, 14. MOVE BACKWARD, 15. TURN ON. Θα βρεθείς πάλι στο maze - elevator (+7).

Για να πας τώρα μέσω του maze elevator από τον 2ο στον 3ο όροφο, κάνε τα εξής βήματα: ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1Α (αριστερά), 1Μ (μπροστά), ΚΑΤΩ (1ος όροφος), 1Μ, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1Μ, ΚΑΤΩ (1ος όροφος), 1Δ (δεξιά), 1Μ, 1Δ, 2Μ, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1Α, 1Μ, 1Δ, 1Μ, ΚΑΤΩ (1ος όροφος), 2Δ, 2Μ, 1Δ, 1Μ, 1Δ, 2Μ, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 2Δ, 2Μ, ΠΑΝΩ (3ος όροφος), 2Δ, 2Μ, ΠΑΝΩ (4ος όροφος), 1Δ, 3Μ, ΚΑΤΩ (3ος όροφος), 1Δ, 1Μ, 1Δ, 1Μ, ΠΑΝΩ (4ος όροφος), 2Δ, 1Μ, 1Δ, 1Μ, ΚΑΤΩ (3ος όροφος), 1Μ, ΠΑΝΩ (4ος όροφος), 1Δ, 2Μ, 1Δ, 2Μ, 1Α, 2Μ (έξοδος) και βρίσκεσαι στο χωλ του 3ου ορόφου.

THIRD FLOOR

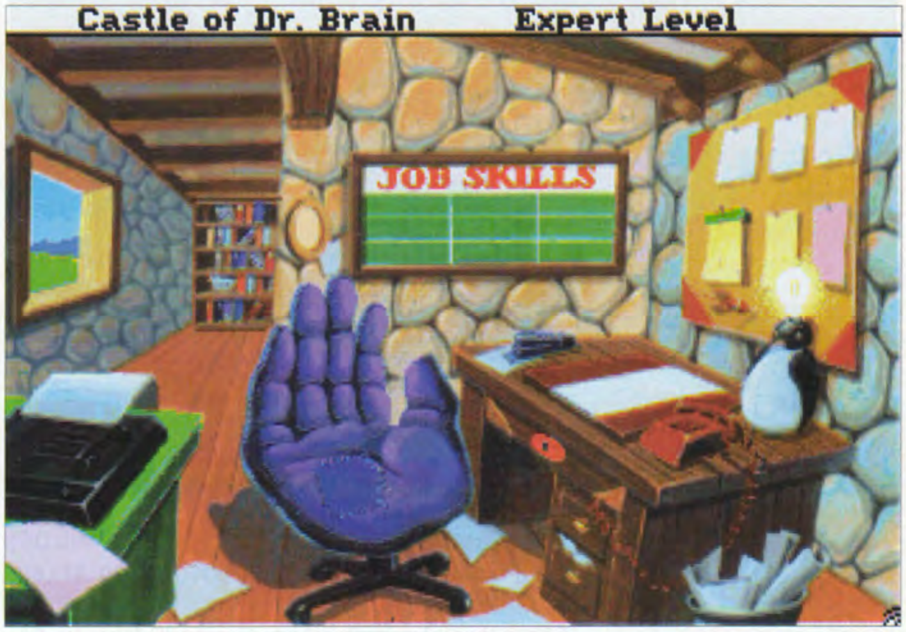
Μπες στην πόρτα αριστερά σου. Είναι ένα κρυπτόλεξο. Στο NOVICE πρέπει να βρεις 18 λέξεις (+5). Στο STANDARD πρέπει να βρεις 22 λέξεις (+6). Στο EXPERT πρέπει να βρεις και τις 25 λέξεις (+7). Οι λέξεις αυτές υπάρχουν στο manual και είναι αυτές που αντιστοιχούν στα σχήματα - κλείδωμα της περιπέτειας.

Το κρυπτόλεξο είναι ένα τετράγωνο 15x15. Αν ορίσουμε την κάτω αριστερή γωνία (1,1), την πάνω αριστερή γωνία (1,15), την πάνω δεξιά γωνία (15,15) και την κάτω δεξιά γωνία (15,1) οι λέξεις είναι: Από αριστερά προς τα δεξιά: TICTACTOE (15η οριζόντιος), GOLF (14 οριζόντιος), JACKS (13η οριζόντιος), CHESS (8η οριζόντιος), CRIBBAGE (6η οριζόντιος).

Από δεξιά προς τα αριστερά: FOOTBALL (14 οριζόντιος), DOMINOS (13η οριζόντιος) POKER και HEARTS (11η οριζόντιος), BLACKJACK (9η οριζόντιος), POOL (8η οριζόντιος), CHECKERS (2η οριζόντιος), HORSESHOES (1η οριζόντιος). Από πάνω προς τα κάτω: BILLIARDS (1η κάθετος), PUZZLE (5η κάθετος), BOWLING (13 κάθετος).

Από κάτω προς τα πάνω: TENNIS (2η κάθετος),

PLAY THE GAME

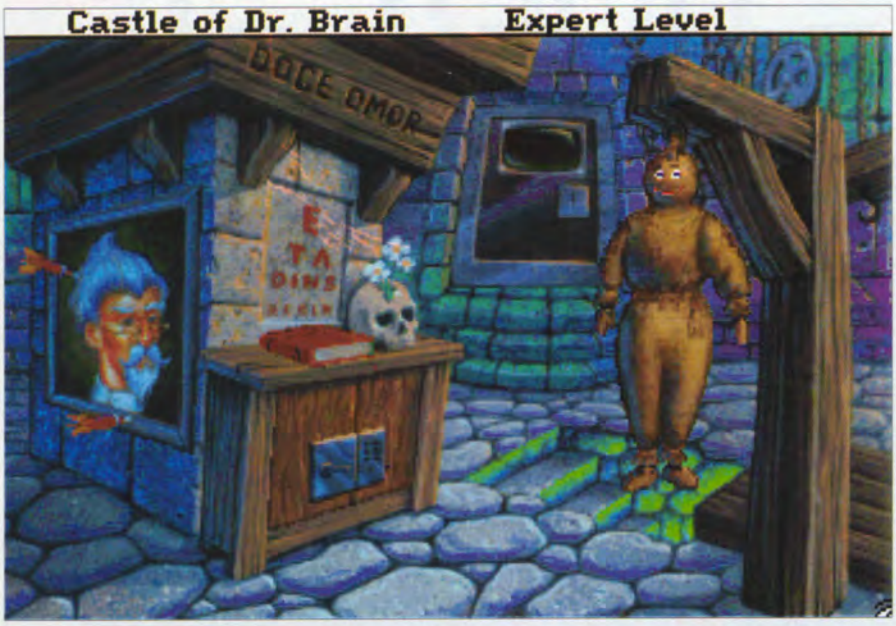


HOCKEY (14η κάθετος), BASEBALL (15η κάθετος). Διαγώνια με φορά προς τα πάνω και δεξιά είναι: BACK GAMMON (αρχή το τετράγωνο 4,6), JIGSAW (αρχή το τετράγωνο 8,5), SOCCER (αρχή το τετράγωνο 2,7). Διαγώνια και με φορά κάτω και δεξιά είναι: BASKETBALL (αρχή τετράγωνο 4,12).

Διαγώνια με φορά κάτω και αριστερά είναι: SPADES (αρχή τετράγωνο 6,7) και DRIDGE (αρχή τετράγωνο 10,6). Αφού βρεις και τις 25 λέξεις πρέπει να λύσεις το Acrostics puzzle. Σ' αυτό πρέπει να βάλεις με τέτοιο τρόπο τις 25 λέξεις που βρήκες πριν, ώστε να σχηματίσεις μια λέξη που να περιγράφει τις 25 αυτές λέξεις - παιχνίδια.

Από πάνω προς τα κάτω, βάλε κατά σειρά τις: SPADES, HEARTS, CRIBBAGE, BLACKJACK, POKER,





BRIDGE, BACKGAMMON, TICTACTOE, DOMINOS, CHECKERS και CHESS. Σχηματίζεις τις λέξεις PARLOR GAMES (+7).

Τώρα κάνε κλικ στην πόρτα βόρεια. Πρέπει να βάλεις έτσι τα κομμάτια tangram, ώστε να σχηματίσουν τη λέξη ENTER. Οταν τη φτιάξεις, η πόρτα ανοίγει και μπαίνεις στο Puzzle Room. Εδώ, αν μπεις στο Novice (+5), τα κομμάτια που βγαίνουν είναι πολύ μεγάλα και να φτιάξεις το puzzle είναι εύκολο. Αν μπεις σαν standard (+6) θα υπάρχει το γύρω γύρω του Puzzle, γεγονός που το κάνει σχετικά εύκολο (+6). Αρκετά δύσκολο είναι το puzzle στο EXPERT. Με κλίγη υπομονή θα το φτιάξεις (+7). Ανοιξε την πόρτα στο puzzle που έφτιαξες και βρίσκεσαι στο DOCE OMOR ROOM. Εδώ πρέπει να λύσεις τρεις διαφορετικούς γρίφους:

1. Hangman Dummy

Η γνωστή μας κρεμάλα. Πρέπει να βρεις διαδοχικά τρεις λέξεις. Κάθε φορά που βρίσκεις μια λέξη θα σου δίνει ένα νούμερο (random).

Μερικές λέξεις που έχω βρει ότι βάζει είναι: HONEST, ANTELOPE, ENTRANCE, TRAIN, SESSION, PATTERN, DOCTOR, RESISTANCE, RENTAL, PASSWORD, BRAINS, COMPLETE, EDITORIAL, NEWSPAPER, MAGAZINE, WESTERN, EXCELLENT και DENTIST. Αφού βρεις και τις τρεις λέξεις (Novice: +5, Standard: +6, Expert: +7), κάνε κλικ στην πορτούλα cabinet, κάτω από το βιβλίο.

Βάλε έναν έναν τους τρεις αριθμούς που σου είπε (έδωσε) το Dummy. Ανοίγεις το cabinet και παίρνεις ένα TV token και ένα letter counter device.

2. DR Brain's safe.

Κάνε κλικ στον πίνακα, για να τον κινήσεις. Κάνε κλικ στο safe.

Πρέπει να βάλεις στη σωστή θέση τα σύμβολα για να το ανοίξεις. Στο Novice βγάζει 3 θέσεις (+5). Στο standard τέσσερις θέσεις (+6) και στο expert πέντε θέσεις (+7). Η λογική του είναι να βάλεις στην 1η σειρά όλα του ίδιου σχήματος.

Αν έχεις ένα ή περισσότερα σωστά, βάλε στη δεύτερη όσα σωστά έχεις μαζί με άλλα σχήματα. Παρατηρώντας τους συνδυασμούς σωστών και λανθασμένων θέσεων θα το ανοίξεις. Παίρνεις απ' αυτό ένα red key και ένα cryptic note. Κάνε κλικ και μετά LOOK στο κόκκινο βιβλίο πάνω στο cabinet.

3. Cipher monitor door.

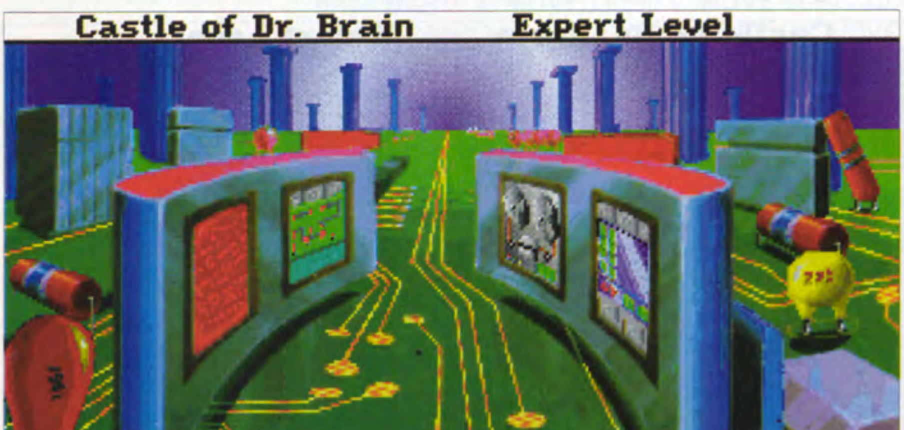
Τώρα κάνε κλικ στην πόρτα βόρεια στο TV token. Πρέπει να αποκρυπτογραφήσεις το μήνυμα. Το σωστό - τελικό μήνυμα είναι: Για το Novice: "Your mind is the key to every door. When you set your mind free, no lock can hold you, no bars restrain you." (+5).

Για το Standard: "Free from every earthen tide, past stars and planets you must ride, until you reach the farther side" (+6). Για το expert: "The elevators of the mind only operate for those who keep their minds open to new possibilities" (+7).

Περνώντας την πόρτα βρίσκεσαι στο maze-elevator που οδηγεί στο Basement. Τώρα κάνε τα εξής βήματα για να περάσεις το Maze: 1M (μπροστά), 1Δ (δεξιά), 1M, 1Δ, 1M, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1Δ, 1M, 1Δ, 2M, ΚΑΤΩ (1ος όροφος), 1M, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1Δ, 1M, 1Δ, 1M, ΠΑΝΩ (3ος όροφος), 1Α (αριστερά), 2M, 1Δ, 1M, ΠΑΝΩ (4ος όροφος) 1M, 1Δ, 1M, ΚΑΤΩ (3ος όροφος), 1Δ, 1M, 1Α, 1M, ΚΑΤΩ (2ος όροφος), 2Δ, 1M, 1Α, 1M, ΚΑΤΩ (1ος όροφος), 1Α, 1M, 1Δ, 1M, 1Δ, 1M, ΠΑΝΩ (2ος όροφος), 1M, ΠΑΝΩ (3ος όροφος), 2Δ, 2M, ΠΑΝΩ (4ος όροφος), 1Α, 1M, 1Δ, 1M, 1Α, 2M, ΚΑΤΩ (3ος όροφος), 1Α, 1M, ΠΑΝΩ, (4ος όροφος), 1Α, 1M, 1Δ, 1M, 1Α, 1M, 1Δ, 1M, 1Α, 1M, 1Α, 1M, 1Δ, 1M (έξοδος) και φτάνεις στο πλανητάριο.

BASEMENT.

Ξεκινάς στο planitarium όπου πρέπει να λύσεις σταδιακά τρεις γρίφους. Κάνε κλικ στον ουρανό. Πρέπει να βρεις τέσσερις αστερισμούς. Ο Perseus είναι στην πιο αριστερή θέση και αποτελείται από 9 άστρα. Ο



Ursa Mayor είναι ακριβώς στα δεξιά του Perseus και αποτελείται από 15 άστρα.

Ο Cancer είναι στα δεξιά του Ursa Mayor και αποτελείται από 7 άστρα. Τέλος, ο Orion είναι στο δεξί άκρο της οθόνης και αποτελείται από 19 άστρα. Στο Novice βλέπεις και ποια είναι αυτά τα άστρα (+5).

Στο Standard (+6) και στο Expert (+7). Βρίσκοντας τους τέσσερις αστερισμούς ανοίγει το Cabinet. Κάνε κλικ σ' αυτό. Πρέπει τώρα να ταιριάξεις τις κάρτες - πλανήτες με τις κάρτες - κατοίκους. Είναι πολύ απλό (+7 για όλα τα επίπεδα δυσκολίας).

Εμφανίζεται ένας μονόλιθος που είναι η πόρτα για το γραφείο του Dr Brain. Είναι ο τρίτος κατά σειρά γρίφος στον οποίο πρέπει να υποδείξεις κάθε πλανήτη με το όνομά του. Ο πλανήτης MERCURY είναι στην 1η τροχιά. Ο VENUS είναι στη 2η.

Ο EARTH είναι στην 3η, ο MARS είναι στην 4η. Ο JUPITER είναι στην 5η. Ο SATURN είναι στην 6η. Ο URANUS είναι στην 7η. Ο NEPTUNE είναι στην 8η και ο PLUTO είναι στην 9η. Αφού τους υποδείξεις όλους σωστά (Novice: +5, Standard: +6, Expert: +7) , βρίσκεσαι στο γραφείο του Dr Brain.

ΤΕΛΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ:

Πάρε από το inventory σου το red key και κάνε το κλικ στην κλειδαριά, στο συρτάρι του γραφείου. Το συρτάρι ανοίγει και βλέπεις ένα δαχτυλίδι (ring). Κάνε κλικ στο ring και το παίρνεις. Τώρα κάνε πρώτα Look και μετά κλικ στην πινακίδα που γράφει JOB SKILLS.

Πάτα πρώτα τις ονομασίες των διάφορων ικανοτήτων των οποίων πέρασες τα τεστ. Τώρα πρέπει να ταιριάξεις τα βραβεία που έπαιρνες, λύνοντας τους προηγούμενους γρίφους με τις ικανότητες στις οποίες αντιστοιχούν. Στοιχειώδης γρίφος (+7 για όλα τα επίπεδα δυσκολίας).

Ο Dr Brain σε καλεί να τον συναντήσεις στο δωμάτιο που είναι πίσω από τη βιβλιοθήκη. Ανοιξε το inventory και κάνε LOOK στο ring.

Είναι ένα decode ring. Κάνε κλικ το ring πάνω στο cryptic note. Αυτόματα αποκωδικοποιείται. Διαβάζεις τις παρακάτω οδηγίες:

Get red book from 4th shelf,
2. Get green book from 3rd shelf,
3. Put blue book on 4th shelf,
4. Get purple book from 2nd shelf.
5. Get yellow book from bottom shelf,
6. Put red book on 2nd shelf,
7. Put green book on 2nd shelf,
8. Get blue book from 4th shelf,
9. Put book on bottom shelf,
10. Put yellow book on 1st shelf,
11. Pluck chicken (or was that a henway?).

Κλείσε το inventory σου και κάνε κλικ στη βιβλιοθήκη στο βάθος. Κάνε ό,τι ακριβώς λένε οι οδηγίες που μόλις αποκωδικοποίησες, έχοντας υπόψη ότι πρώτο ράφι είναι το πιο πάνω και ότι τα χρώματα είναι: red = κόκκινο, green = πράσινο, blue = μπλε, purple= μωβ, yellow = κίτρινο.

Σαν τελευταία κίνηση κάνεις κλικ στην κότα.

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Το καλοκαίρι συνήθως είναι η εποχή που ανάβουν οι υπο-λογιστές και καταστρέφονται χιλιάδες joysticks από την πολύωρη και βάρβαρη μεταχείρισή τους από τους gamers. Θέλοντας να βοηθήσουμε εσάς και τα άμοιρα τα joysticks που δεν σας φταίνε τίποτα και δεν τους αξίζει αυτή η μεταχείριση, σας έχουμε έτοιμο ένα πακέτο από μέτρα για την προστασία από την εξαφάνιση του είδους τους. Μάλιστα, στο Ρίο Ντι Τζανέιρο υηφίστηκαν ειδικά μέτρα για τη μεταχείριση των joysticks και θα επιβάλλονται ποινές στους χρήστες που τα κακομεταχειρίζονται! Προσοχή, λοι-πόν. Δείξτε λίγη στοργή στα joysticks!

ATF
(AMSTRAD CPC)

Ο φίλος Χρήστος Πυργάς από τη Λαμία μάς στέλνει την παρακάτω επέμβαση, που σας δίνει άπειρες ζωές και 10.500 κιλά ελεύθερα για να οπλιστεί-τε με όλα τα όπλα.

5 'ATF POKES BY CHRIS PYRGOS
10 OPENOUT"PIXEL": MEMORY &AFF
20 LOAD "ATF.001",&4000: CALL &4000
30 LOAD "ATF.002",&B00
40 POKE &3BF7,04: POKE &3BF8,41 'FREE WEIGHT 10500 KG 45 POKE &117E,x 'x= αριθ-μός ζωών
50 FOR A=&A600 TO &A607: READ A$: POKE A,VAL("&"+A$): NEXT: CALL &A600
60 DATA F3,21,00,0B,11,40,00,9A, ED,B0,C3,40,00,00

Στη γραμμή 45 στο Poke υπάρχει ένα x, το οποίο πρέ-πει να αντικαταστήσετε με έναν αριθμό που θα δηλώνει το πλήθος των ζωών σας.

THE NEVERENDING STORY II
(PC)

Ολοι οι κωδικοί του παιχνιδι-ού μας, τους οποίους μάς τους στέλνει ο φίλος μας από τη Λέσβο, Δημήτρης Βασίλης.

LEVEL 2: PSDJQBB
LEVEL 3: GGQJXBD
LEVEL 4: PZZSZXZ
LEVEL 5: PJBSIXL
LEVEL 6: GAXIBXA
END : GAXISZQ

Τον ευχαριστούμε πολύ. Οι διάφορες ερωτήσεις του θα δημοσιευτούν στις αντίστοιχες στήλες. Λίγη αναμονή.

GLOBULUS
(ATARI ST)

Το όνειρο κάθε gamer είναι να αποκτήσει άπειρο εξοπλι-σμό και άπειρη ενέργεια. Αν λοιπόν θέλετε να αποκτήσετε τα παραπάνω, γράψτε αντί για κωδικό τη λέξη Zvwo!EG. Προσοχή, όμως, να δώσετε τον κωδικό ακριβώς όπως είναι, γιατί αλλιώς δε δουλεύ-ει!

POOL OF RADIANCE
(AMIGA/ATARI)

Η λύση μπορεί να έρθει και από τον ουρανό! Είναι αλή-θεια! Κάτι τέτοιο φαίνεται να ισχύει σε αυτό το παιχνίδι και μάλιστα από τους Θεούς!!!

Λοιπόν, όταν μάχεστε με κάποιο από τα αποκρουστικά τέρατα του παιχνιδιού, πιέστε το Alt και το A.

Τι θα γίνει; Δεν μαντέψατε; Η βοήθεια εκ των άνω, που λέγαμε. Το απίστευτο είναι το μήνυμα που την επισημοποιεί! Εμφανίζεται στην οθόνη το εξής μήνυμα: "The Gods Intervene" και αμέσως βγαίνε-τε ασπροπρόσωπος από τον αγώνα!

Είδατε που μερικές φορές και οι θεοί βοηθούν τους κοι-νούς θνητούς;

TERMINATOR 2
(AMIGA)

Αν δεν είστε τόσο δυνατός όσο ο Αρνυ, δεν έχετε κατα-φέρει να βγάλετε ούτε την πρώτη πίστα και θέλετε να δείτε καμία ακόμα πίστα, τότε καλά θα κάνετε να θέσετε σε εφαρμογή τις ύπουλες μεθό-δους των tips!

Αρχικά, παγώστε το παιχνίδι και πιέστε τα πλήκτρα από F1 μέχρι F10 και μετά fire για να περάσετε στο επόμενο επίπε-δο!

SUPER MONACO GP
(AMSTRAD CPC)

Βλέπατε πάντα τη σκόνη από τα προπορευόμενα αυτο-κίνητα; Αν ναι, τότε ο φίλος μας Χρήστος Πυργάς έχει για σας έτοιμη τη λύση!

Διαλέξτε λοιπόν το κιβώτιο των εφτά ταχυτήτων και, μόλις αρχίσει ο αγώνας, βάλτε κατευθείαν την έβδομη!

Η ταχύτητά σας θα αυξηθεί πολύ πιο γρήγορα από ό,τι αν

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

SUPERTANK
του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Οι πολεμικές επιχειρήσεις δίνουν και παίρνουν αυτή την εποχή στον πλανήτη μας. Το να έχει κανείς απεριόριστο αριθμό από τανκς πολλές φορές βοηθάει. Πληκτρολογήστε λοιπον το παρακάτω προγραμματάκι, τρέξτε το και βάλτε την original κασέτα του παιχνιδιού να παίζει από την αρχή. Προσοχή στην περιοχή του Σεράγεβο.

```
10 CLEAR 24575 : LOAD""CODE
20 POKE 24626, 232 : POKE 24627, 253
30 LET A=65000
40 READ B : IF B=999 THEN PRINT USR 24576
50 POKE A,B : LET A=A+1 : GOTO 40
60 DATA 175, 50, 76, 162, 195, 69, 144, 999
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

αλλάζατε κανονικά τις ταχύτητες!!!

Επίσης, αφού αρχίσουν τα δοκιμαστικά της πρώτης πίστας, πατήστε ESC για να εγκαταλείψετε!

Κάντε το ίδιο πείραμα, επαναλάβετέ το πολλές φορές και κατόπιν, όταν αρχίσει ο αγώνας, μπορείτε να παίρνετε τις στροφές με την ανώτατη ταχύτητα.

Δε χρειάζεται καθόλου να χρησιμοποιήσετε φρένο!

CHIP'S CHALLENGE
(AMIGA)

Αρχίστε κανονικά το παιχνίδι και κατά τη διάρκειά του πιέστε το πλήκτρο F. Μην τρομάζετε, γιατί η οθόνη θα αναποδογυρίσει!

Στη συνέχεια, δώστε τα ακόλουθα με τα spaces και τις τελείες:

I THINK THEREFORE I AM.: Απαλλάσσεστε από το να μαζεύετε τα chips, ενώ πιέζοντας το C περνάτε επίπεδο!

09/12/57. : Στείλτε το ρολόι για ύπνο και αποκτήστε άνεση χρόνου!

SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. : Απαλλάσσεστε και από την ανάγκη να μαζεύετε τα κλειδάκια!

Αν θέλετε να επανέλθετε στο κανονικό παιχνίδι ακυρώνοντας όλα τα προηγούμενα, πιέστε ξανά το F. Δε βλέπω όμως το λόγο!

LEMMINGS
(SPECTRUM)

Μερικοί κωδικοί των Lemmings για τον Spectrum!

50. IJJLNIBCFU
51. NJLNIBADFR
52. JLNIBINEFK
53. LNIBEKLFFW
54. FIBIKNNGFX
55. IBENNNFHFX
56. BMOLLNIIFV
57. BAKHMNIJFT
58. IJJMNIBKFN
59. OJOFIBELFJ
60. HMNIBMOMFW

Αυτά, φίλοι του Spectrum και των Lemmings.

ROAD RUNNER
(SPECTRUM)

Από την τηλεόραση στην οθόνη του λατρευτού Spectrum! Αρχίστε να φορτώνετε το παιχνίδι και, όταν φορτώσει, πιέστε τα πλήκτρα H, E, L και P. Θα έχετε λοιπόν μια έκπληξη που είναι γνωστή, αν έχετε ξαναπαίξει κάποιο παιχνίδι της ίδιας εταιρίας.

SILKWORM
(AMIGA)

Κρατήστε πατημένο "HELP" και πιέστε το fire για να αρχίσετε το παιχνίδι.

Αυτό το κολπάκι σάς δίνει άπειρες ζωές και μπορείτε να περάσετε από το ένα επίπεδο στο άλλο πατώντας τα πλήκτρα 1 και 0. Υπάρχει πιθανότητα το κόλπο να μη δουλέψει!

Τότε πηγαίνετε στο control menu και πληκτρολογήστε SCRAP28 και μετά Return. Το πρόβλημα λύθηκε!

VENUS: THE FLY TRAP
(AMIGA/ATARI)

Μερικοί κωδικοί για το παιχνίδι:

2. MANTIDS
3. CICADAS
4. PSYLLIDS
5. PIERIDS
6. SATYRID
7. LYCAENID
8. PYRALID
9. NOCTUID

Ακόμα γράφοντας "JUPITER" αποκτάτε άπειρο χρόνο, ενώ, αν δώσετε "PLUTO", αποκτάτε άπειρες ζωές!

OH NO! MORE LEMMINGS
(AMIGA)

Οι κωδικοί είναι για Amiga, αλλά μπορεί να δουλεύουν και σε Atari.

Το επίπεδο είναι το Wicked και οι κωδικοί οι ακόλουθοι:

1. UGMCCHTNDQ
2. OICKIUWODR
3. MCCLWUGPDJ
4. CILWUFOQDR
5. GCIQTMHBEH
6. IHSTDNGCEM
7. LPVDLFEDEF
8. PVMHGMMEEJ
9. VLHGCHVFEQ
10. DLGKHTTGER
11. LGCLUTEHEQ
12. GIMTVLJIEO
13. GEHPUDLJEL
14. MISWMJGKER
15. MPUDLGCLEQ
16. QUMJGIMMEP
17. UMJGGITNEM
18. ELGIHUUOEK
19. HGGLVNMPEE
20. GKLVWLJQEK

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

CHEVY CHASE

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

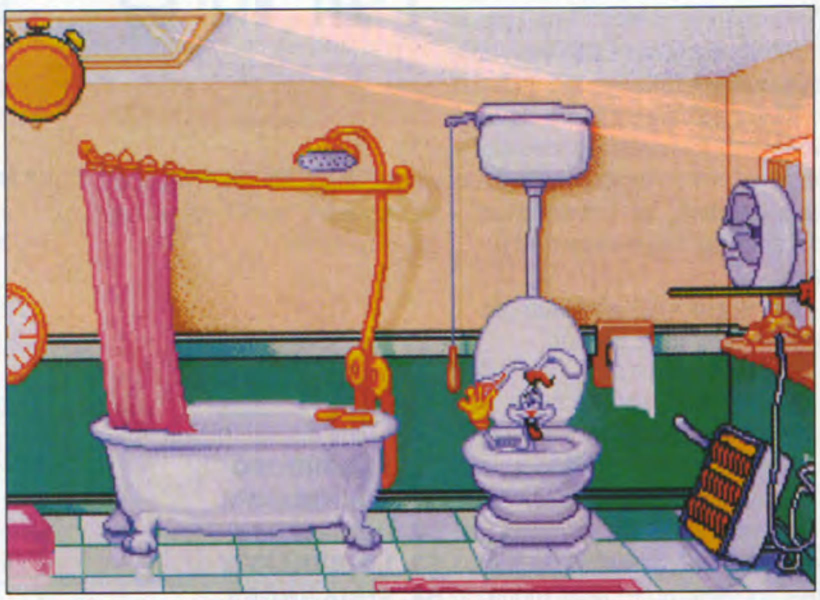
Βόλτα με κλεμμένο αμάξι... Αφού όμως πρέπει να οδηγήσετε μέσα από όρη και βουνά, για να βρείτε την κοπελιά σας που την έχουν απαγάγει, ας είναι και κλεμμένο το αμάξι. Απειρος χρόνος για όλους εσάς που δεν είστε και τόσο καλοί στο τιμόνι. Ακολουθήστε τη συνηθισμένη διαδικασία και... φοράτε τις ζώνες σας.

```
10 REM MACEDONIA IS HELLENIC
20 FOR F=25000 TO 25039
30 READ A : POKE F,A: NEXT F
40 PRINT USR 25000
50 DATA 49, 0, 0, 221, 33
60 DATA 0, 64, 17, 0, 27
70 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
80 DATA 48, 241, 221, 33, 0, 98
90 DATA 17, 232, 155, 62, 255
100 DATA 55, 205, 86, 5, 48, 241
110 DATA 175, 50, 110, 165
120 DATA 195, 160, 156
```

Console Tips

Φίλοι των παιχνιδομηχανών, γεια σας και αυτό το μήνα! Η ζέστη είναι αφόρητη και τα νεύρα τεντωμένα! Ο εκνευρισμός γίνεται ακόμα μεγαλύτερος, όταν κάποιο παιχνίδι της αγαπημένης σας παιχνιδομηχανής έχει βαλθεί να σας ξεκάνει! Τα Console Tips είναι εδώ και επιχειρούν και αυτό το μήνα να σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε όλες τις δυσκολίες και τα εμπόδια των παιχνιδιών, δίνοντάς σας κολπάκια.

Γράφει ο Κωστής Παπαδάκης



Simpsons

NINTENDO NES

Η αγαπημένη οικογένεια Simpsons μετακόμισε και στο NES. Γιατί όχι! Στο Nuclear Power Plant υπάρχουν μόνο 15 rods και εμείς χρειαζόμαστε 16! Βρείτε λοιπόν πρώτα τα 15 και μαζέψτε τα και κατόπιν βρείτε τη Maggie, σταθείτε κοντά της και πιέστε το πλήκτρο B. Τα rods θα γίνουν 16 και εσείς θα βρείτε επιτέλους λίγη γαλήνη... Ετσι νομίζετε; Σας έχουμε και τους κωδικούς αυτού του επιπέδου.

Πάτωμα 1: 14
Πάτωμα 2: 32



Πάτωμα 3: 11
Πάτωμα 4: 41
Πάτωμα 5: 21

Τώρα μπορείτε να ηρεμήσετε και να κοιμάστε ήσυχοι! Ουφ! Μου έφυγε ένα βάρος.

Roger Rabbit

NINTENDO NES

Εκνευριστήκατε με τον Roger το φίλο μας; Θα θέλατε να το παίξετε άνετοι, χωρίς να σκάτε; Το tip αυτό σας αφήνει να κλέβετε, κατά πολλές έννοιες, στο παιχνίδι, αφού περνάτε στο cheat mode. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δώσετε τον ακόλουθο κωδικό: LLHHHHHHODHHOHHOHHHHHHHGZ

Chopplifter II

PC-ENGINE

Με τους παρακάτω κωδικούς μπορείτε να περάσετε σε επόμενα επίπεδα! Για το πρώτο δώστε SKYHPPR, για το δεύτερο LKYBYSS, για το τρίτο CHPLFTR, για το τέταρτο BYMSFWR και τέλος για το πέμπτο RGHTHND.

Super Mario Bros 3

NINTENDO NES

Αυτό το τιπάκι σάς επιτρέπει να μαζέψετε μερικά ειδικά bonus. Για να τα μαζέψετε, αρκεί να τερματίσετε την πίστα με αυτό το πλήθος νομισμάτων ή μεγαλύτερο.

ΠΕΡΙΟΧΗ 1-4 ΜΕ 44 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ P-WING

ΠΕΡΙΟΧΗ 2-2 ΜΕ 30 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ ANCHOR

ΠΕΡΙΟΧΗ 3-8 ΜΕ 44 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ P-WING

ΠΕΡΙΟΧΗ 4-2 ΜΕ 22 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ ANCHOR

ΠΕΡΙΟΧΗ 5-5 ΜΕ 28 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ P-WING

ΠΕΡΙΟΧΗ 6-7 ΜΕ 78 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ ANCHOR

ΠΕΡΙΟΧΗ 7-2 ΜΕ 46 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΕΝΑ P-WING

Double Dragon II

NINTENDO NES

Πραγματικά, θα μπορούσαμε να γράψουμε σελίδες με tips για το NES της Nintendo! Αλλά, αν γινόταν κάτι τέτοιο, θα στενοχωρούσαμε τους κατόχους άλλων παιχνιδομηχανών. Στο Double Dragon II σας παρουσιάζουμε τους κωδικούς των επιπέδων, ώστε να μπορείτε να προχωρήσετε βαθύτερα στο παιχνίδι.

ΕΠΙΠΕΔΑ 1,2,3 : Πάνω, Δεξιά, Κάτω, Αριστερή, A, B

ΕΠΙΠΕΔΑ 4,5,6: Πάνω, Κάτω, Άριστερή, Δεξιά, A, B

ΕΠΙΠΕΔΑ 7,8,9 : A, A, B, B, Κάτω, Πάνω, Δεξιά, Αριστερά

Centurion

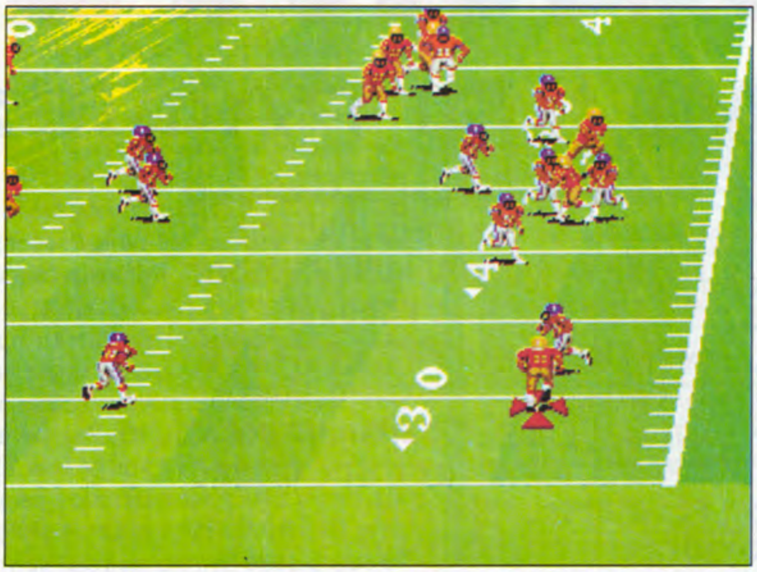
SEGA MEGA DRIVE

Μερικά ακόμα τιπάκια για αυτό το πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής. Η κατάσταση γίνεται πολύ ευκολότερη, όταν έχετε έτοιμους τους κωδικούς!

E6YQ
ARJN
TPPQ
BMKU

CONSOLE Tips

L55U
6FAZ
EP4Q
BNUT
XFFV
BFWB
LXSQ
ZINB
GCHA
CLRZ
XHPU
Z6IV
KEHS
VVBI
N5I5
5N55
5555
15NK
VAAW
1YUZ



Batman
NINTENDO NES

Ο Joker δεν πρόκειται να σας ξεφύγει με τίποτα! Το παρακάτω tip σας δίνει άπειρα continue. Για να αποκτήσετε τη δυνατότητα αυτή δώστε πάνω, πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, αριστερά, δεξιά, δεξιά και τέλος πιέστε τα B, A ταυτόχρονα! Πίσω, Joker, και σε φάγαμε!



Battle Unit Zeoth
GAME BOY

Αν βαρεθήκατε να παίξετε διαρκώς το ίδιο επίπεδο του παιχνιδιού, τότε το tip αυτό είναι φτιαγμένο για σας! Λοιπόν, περιμένετε μέχρι να τελειώσει η εισαγωγική μουσική στην οθόνη των τίτλων. Τότε πιέστε τα πλήκτρα A και B μαζί με το κάτω, συνολικά πέντε φορές! Κατόπιν, περιμένετε μέχρι να ακουστούν οι μελωδίες που παίζονται στην οθόνη του Start και πιέστε Start διαλέγοντας το επίπεδο που θέλετε! Για παράδειγμα, πιέστε δύο φορές το Start για να βρεθείτε στο δεύτερο επίπεδο, τρεις για το τρίτο κ.ο.κ. Ωραίο τιράκι!

John Madden Football
SEGA MEGADRIVE

Αν θέλετε να εξασκηθείτε σε όλες τις συνθήκες και με διάφορες ομάδες, ταΐστε το MegaDrive σας τους ακόλουθους κωδικούς και θα περάσετε στη δράση!

ΟΜΑΔΕΣ	ΚΩΔΙΚΟΙ
Cinn. at Pitt.	2722500
Atl. at Wash.	0741000
N.Y. at Wash.	0700100
Mia. at New E.	7102300
New E. at Buff.	0600100
S.F. at Wash	4302300
Buff. at New E.	0176000
Atl. at Chi.	5002300
Minn. at Chi.	6002300
K.C. at Cinn.	0200100
Cinn. at Buff.	5504500
L.A. at Chi.	6504500
K.C. at Buff.	5722500
Mia. at Buff.	1112300



Turrican
SEGA MEGADRIVE

Τα λεφτά πολλοί μίσησαν, την αθανασία κανείς!!! Για να καταφέρετε να γίνετε αθάνατοι, να αποκτήσετε άπειρες βόμβες και πολλά πολλά άλλα, πηγαίνετε στην οθόνη των επιλογών, μετακινήσετε το βέλος-δείκτη στο κάτω μέρος της οθόνης και κάντε τα παρακάτω: Κρατήστε πατημένο το Κάτω και πιέστε τα A, B, A, A, B, A και A. Τότε στην οθόνη θα εμφανιστούν πολλά θαυμαστά και εσείς θα πρέπει να διαλέξετε ανάμεσα σε άπειρες ζωές, βόμβες και άλλα.

Viking Child
ATARI LYNX

Είστε τουρίστες στην πόλη των Vikings ή κάτοικος; Αν ανήκετε στη δεύτερη κατηγορία, τότε σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμοι οι κωδικοί των επόμενων επιπέδων! Αυτοί είναι:

1. OMEGAMAN
2. PATRICIA
3. REDDWARF
4. DEWSBURY

Gate of the Zendecon
ATARI LYNX

Εδώ σας έχουμε μερικούς κωδικούς για το παιχνίδι στο Lynx!

ANEX
NEAT
YARR
EYES
STAX
NERB
TRAX
ZEBA
SEBB
SNEX
ROXY
NEXA
NEST
EBYX
ZEST
START
SSSS
NEAR
TERA
BYTE
BETA
XRAV

Wonderboy
GAME GEAR

Στην οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα ΚΑΤΩ και START. Τότε μπορείτε να επιλέξετε με το πάνω και το κάτω όποιο επίπεδο θέλετε.

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

PROWRITE 3.2

ΚΕΙΜΕΝΟΓΡΑΦΙΕΣ...

• του Γ. Κακαλέτρη

Οσοι ξέρουν την Amiga, σίγουρα γνωρίζουν τις πολύ καλές επιδόσεις της στον τομέα του Video και γενικότερα των Graphics, καθώς και τα κορυφαία της παιχνίδια. Ομως αυτά είναι μόνο ένα ελάχιστο μέρος από τις δυνατότητες και τις χρήσεις που μπορεί να έχει ένας υπολογιστής. Μια πολύ συνηθισμένη εργασία, που επιτελείται αποκλειστικά σε υπολογιστή, είναι το Word Proccessing – ελληνιστί, επεξεργασία κειμένου. Είναι η συγγραφή, διόρθωση και γενικότερα η επιμέλεια ενός κειμένου, με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Στον κόσμο των συμβατών, η έννοια της επεξεργασίας κειμένου είναι οικεία σχεδόν σε όλους τους χρήστες, πράγμα που αντικατοπτρίζεται και στον αριθμό των αντίστοιχων πακέτων που κυκλοφορούν. Οπως είναι φυσικό, η Amiga δεν θα μπορούσε να αφήσει τους χρήστες της απ' έξω από το χορό. Από την εμφάνισή της, εμφανίστηκαν διάφοροι WordProccessors (π.χ. TextCraft), όλοι χαρακτηριζόμενοι από πολύ μεγάλη ευχρηστία, όχι όμως με ανάλογες δυνατότητες. Τώρα βέβαια τα πράγματα έχουν αλλάξει. Οι επεξεργαστές κειμένου έχουν πληθύνει αρκετά και σχεδόν όλοι έχουν ένα αρκετά υψηλό επίπεδο δυνατοτήτων (PenPal, WordWorth και πολλοί άλλοι). Αυτό το μήνα δοκιμάζουμε έναν από τους πιο δημοφιλείς και ισχυρούς WordProcessors: την τελευταία έκδοση του Prowrite 3.2 revision 3.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Τι θα χρειαστείτε όμως για να τρέξετε το Prowrite ;

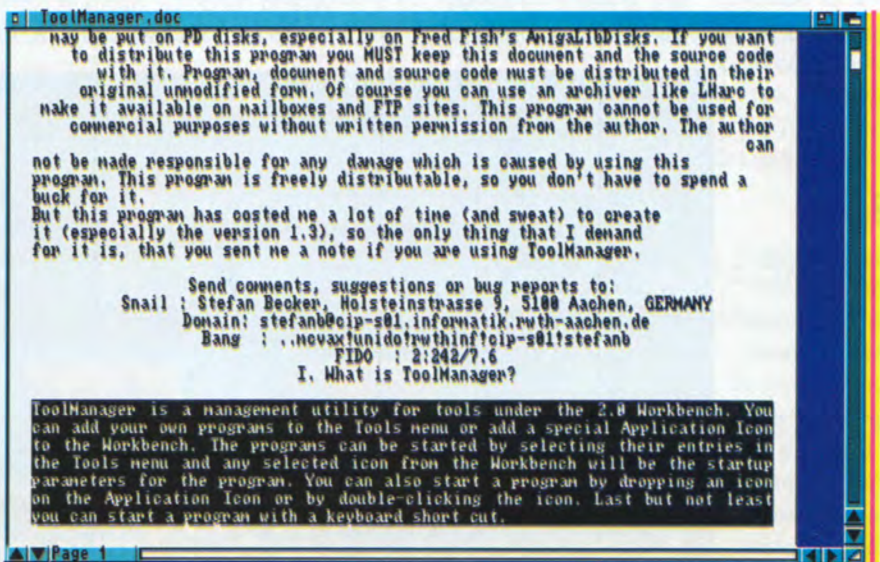
Οσον αφορά τον υπολογιστή, μία Amiga 500, 500+, 2000 ή 3000 είναι αρκετή.

Από πλευράς μνήμης όμως, το πρόγραμμα απαιτεί, για το φόρτωμα και μόνο, τουλάχιστον 1 MB RAM. Τώρα, αν έχετε κάποιο σκληρό δίσκο, που να χρησιμοποιεί αρκετή από τη μνήμη σας για buffers, τότε 1,5 - 2 MB θα ήταν αρκετά.

Στο εξωτερικό hardware, για το τρέξιμο, δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τα drives ή οτιδήποτε άλλο, γίνεται όμως πολύ πιο εύχρηστο (ειδικά στην επεξεργασία directories), αν υπάρχει σκληρός δίσκος.

ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ

Το πρόγραμμα, μεγέθους περίπου 290 KB, ανοίγει για τη λειτουργία του νέα οθόνη, πά-


ToolManager.doc

may be put on PD disks, especially on Fred Fish's AmigaLibDisks. If you want to distribute this program you MUST keep this document and the source code with it. Program, document and source code must be distributed in their original unmodified form. Of course you can use an archiver like LHarc to make it available on mailboxes and FTP sites. This program cannot be used for commercial purposes without written permission from the author. The author can

not be made responsible for any damage which is caused by using this program. This program is freely distributable, so you don't have to spend a buck for it.
But this program has costed me a lot of time (and sweat) to create it (especially the version 1.3), so the only thing that I demand for it is, that you sent me a note if you are using ToolManager.

Send comments, suggestions or bug reports to:
Snail : Stefan Becker, Holsteinstrasse 9, 5100 Aachen, GERMANY
Domain: stefanb@cip-s01.informatik.rwth-aachen.de
Bang : ..mcvax!unido!rwthinf!cip-s01!stefanb
FIDO : 2:242/7.6
I. What is ToolManager?

ToolManager is a management utility for tools under the 2.0 Workbench. You can add your own programs to the Tools menu or add a special Application Icon to the Workbench. The programs can be started by selecting their entries in the Tools menu and any selected icon from the Workbench will be the startup parameters for the program. You can also start a program by dropping an icon on the Application Icon or by double-clicking the icon. Last but not least you can start a program with a keyboard short cut.

Page 1

Κείμενο στοιχισμένο δεξιά, αριστερά, κεντραρισμένο και γέμισμα της γραμμης.

νω από αυτή του WorkBench, στην οποία κινείται πλέον ο χρήστης. Εδώ γίνεται το Editing των κειμένων, τα οποία μπορούν να είναι πολλά ταυτόχρονα ανοιγμένα, εμφανίζονται δε το καθένα στο δικό του παράθυρο. Τα παράθυρα έχουν, πέρα από τα καθιερωμένα gadgets μεγέθους, κλεισίματος κ.λπ., κάποια επιπλέον, τα οποία αναλαμβάνουν το φορμάρισμα του κειμένου.

Αυτά είναι εργαλεία που καθορίζουν την αρχή του κειμένου (αριστερό περιθώριο) ή το τέλος του (δεξί περιθώριο) καθώς και τη θέση όπου θα μετακινείται ο δρομέας με το πρώτο ή τα διαδοχικά πατήματα του tab πλήκτρου.

Τα gadgets αυτά περιλαμβάνουν, εκτός των παραπάνω, και μερικά ακόμη, τα οποία καθορίζουν το spacing (single, 1 1/2, double), τη στοίχιση (αριστερά, κεντραρισμένα, δεξιά και γέμισμα).

Ας τονίσουμε εδώ τη νέα λειτουργία του γεμίσματος (δεν υπήρχε στις παλιότερες versions), η οποία αναλαμβάνει να δημιουργεί σειρές χωρίς κενά αριστερά και δεξιά, που να τελειώνουν όλες στο ίδιο σημείο, όπως και οι στήλες των εφημερίδων.

Υπάρχουν επιπλέον gadgets για τον καθορισμό των κενών μεταξύ παραγράφων. Ο χειρισμός του προγράμματος πλαισιώνεται από μία πληθώρα από pull-down menus, τα οποία είναι στη διάθεσή μας οποιαδήποτε στιγμή, με το δεξί mousebutton.

Το editing του κειμένου γίνεται με κλασικές κινήσεις από το πληκτρολόγιο, οι οποίες περιλαμβάνουν κίνηση ανά χαρακτήρα, λέξη, φράση και σελίδα, και υπάρχουν οι γνωστές χρήσεις του mouse για cut και paste, οι οποίες λειτουργούν και μεταξύ παραθύρων, δηλαδή ανταλλαγή λέξεων-φράσεων-τμημάτων, μεταξύ διαφορετικών κειμένων. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε κάποιες ευκολίες, όπως με το διπλό πάτημα του αριστερού mouse button σε μια λέξη επιλέγουμε τη λέξη αυτή, ενώ με το τριπλό όλη τη φράση.

Υπάρχει η δυνατότητα χρήσης εικόνων και πολλών διαφορετικών sets χαρακτήρων, επικοινωνία με Arexx και άλλα πολλά.

Ας δούμε όμως αναλυτικά τις δυνατότητες του Prowrite, οι οποίες εκ πρώτης όψεως φαίνονται ικανοποιητικές.

Οι λειτουργίες του Prowrite μπορούν να εκτελεστούν όλες μέσα από τα μενού, που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης, με τον κλασικό τρόπο το δεξιού κουμπιού.

Ετσι κοιτάζοντας στην μπάρα της οθόνης, βλέπουμε τους τίτλους Project, Edit, Search, Format, Document, View και Macro. Οι τίτλοι λίγο πολύ δείχνουν περί τίνος πρόκειται κάθε μενού.

Ετσι στο μενού Project υπάρχουν οι λειτουργίες του φορτώματος ενός κειμένου που έχουμε σώσει είτε σαν μέρος του κειμένου που δουλεύουμε (Insert -> Text) είτε σαν αυτόνομο κείμενο στο δικό του παράθυρο (Open). Υπάρχει η δυνατότητα φορτώματος είτε φορμαρισμένου από το Prowrite κειμένου είτε απλού ASCII αρχείου.

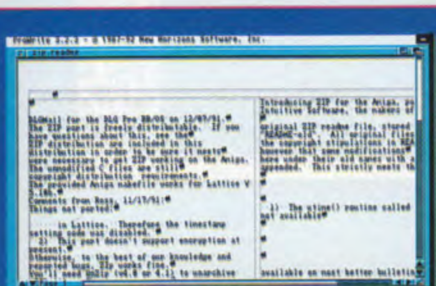


Εικόνα σε κείμενο. Αν τα χρώματα της δεν ταιριάζουν, το Prowrite κάνει ότι μπορεί.

Εδώ θα βρούμε και τη λειτουργία της αποθήκευσης σε δίσκο, είτε σαν Prowrite document είτε σαν ASCII.

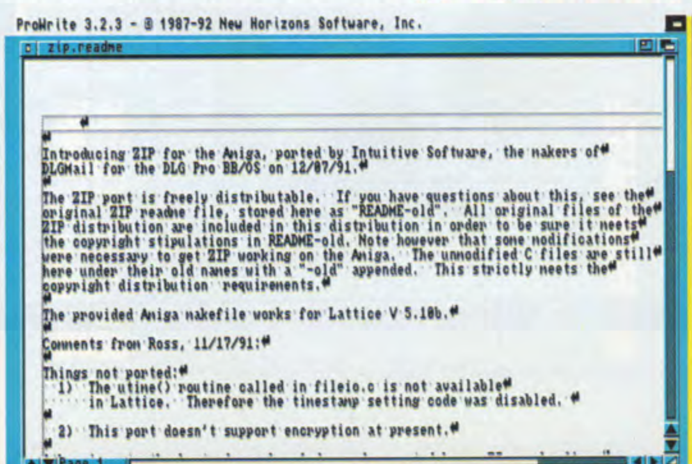
Οσοι έχουν μια προηγούμενη επαφή με το Prowrite θα διευκολυνθούν πολύ με τον καθορισμό των παραμέτρων, όπως αυτός γίνεται από τη νέα αυτή έκδοση του προγράμματος. Η προσθήκη χρήσης Postscript εκτυπωτή κάνει το πρόγραμμα πιο ελκυστικό για πιο "σοβαρές" χρήσεις.

Ομως από εδώ γίνεται και ο χειρισμός εικόνων. Με Insert->Picture μπορούμε να φορτώσουμε μία εικόνα και να τη μετακινήσουμε οπουδήποτε στο κείμενο ή ακόμη και να της αλλάξουμε το μέγεθος οριζόντια ή κατακόρυφα ή και στις δύο διευθύνσεις ταυτόχρονα, ώστε να

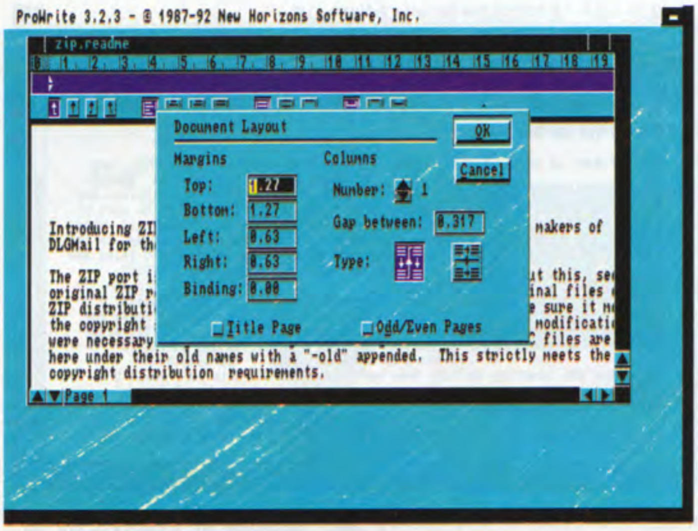


Το Prowrite δεν είναι ένας συνηθισμένος επεξεργαστής κειμένου. Μέσα στις δυνατότητές του περιλαμβάνεται και η δημιουργία δίστηλων ή τρίστηλων κειμένων, στο "στιλ" των κειμένων περιοδικών ή εφημερίδων. Ετσι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί άνετα για τη δημιουργία ενός εντύπου, χωρίς ιδιαίτερες βέβαια απαιτήσεις.

Και όλοι οι κρυφοί χαρακτήρες στην οθόνη.



Joystick Χώρος



Αν θέλετε να χωρίσετε την οθόνη σε στήλες, όλα καθορίζονται από εδώ.

χωρέσει εκεί που θέλουμε.

Επειδή όμως το πιο ωραίο εφέ είναι το τύλιγμα του κειμένου στις εικόνες, το Prowrite προσφέρει και αυτή τη δυνατότητα.

Αν θέλουμε να τοποθετήσουμε την εικόνα σε κάποιο σημείο, ώστε να υπάρχει κείμενο στη μία της πλευρά, τότε με τα gadgets του παραθύρου μπορούμε να μετακινήσουμε την αρχή της γραμμής κειμένου δεξιά της εικόνας ή μετακινούμε το τέλος της αριστερά. Παρακάτω, θα δούμε τις επιλογές για τον καθορισμό του μεγέθους της σελίδας και τον τρόπο εκτύπωσης (προσανατολισμός, επιλογή διακριτικής ικανότητας του εκτυπωτή, επιλογή επιπέδου γραφής, αν θα τυπωθούν εικόνες, κάποιες επιλογές που καθορίζουν τη σωστή εκτύπωση των εικόνων, όταν αυτή γίνεται με τη χρήση draft ή NLQ κειμένου, γιατί το Prowrite το κάνει και αυτό: τυπώνει εικόνες μαζί με χαρακτήρες του εκτυπωτή.

Φυσικά, υπάρχει και η δυνατότητα εκτύπωσης σαν γραφικά, όπου θα μπορέσουμε να εκμεταλλευτούμε τη δυνατότητα ύπαρξης πολλών sets και μεγεθών χαρακτήρων στο ίδιο κείμενο.

Τέλος, πριν από τη γνωστή επιλογή Quit, υπάρχει η δυνατότητα φορτώματος ή αποθήκευσης των επιλογών μας μέχρι αυτή τη στιγμή (Settings).

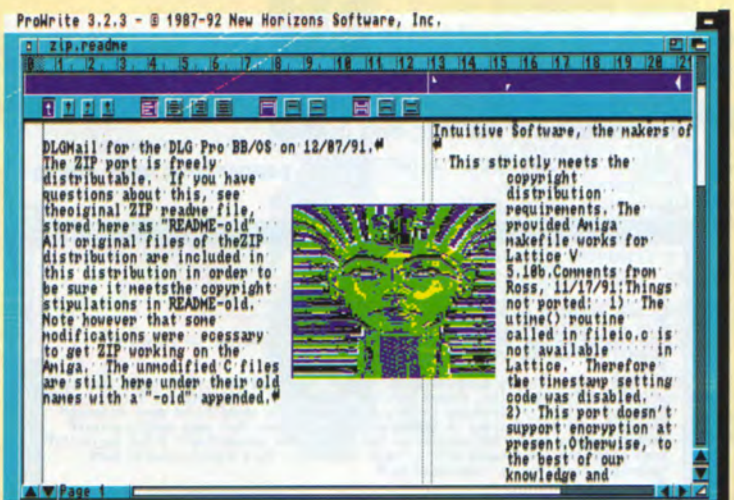
Το δεύτερο μενού αναφέρεται στις εργασίες Editing, οι οποίες περιλαμβάνουν Cut, copy, paste, erase και Undo.

Πέρα από το χειρισμό κειμένου, όμως, μπορούμε να αντιγράψουμε και να μεταφέρουμε και διάφορα άλλα χαρακτηριστικά, όπως το στιλ των χαρακτήρων, το είδος του font που χρησιμοποιείται ή και το format που έχουμε επιλέξει (Retain και Apply, Style ή Format). Μπορούμε να μετατρέψουμε ένα μέρος του κειμένου σε κεφαλαία ή μικρά (Change Case), να ταξινομήσουμε το κείμενο ανάλογα με την αρχή των φράσεων (Sort), είτε ορθά είτε αντίστροφα, και να εισάγουμε ημερομηνίες, αρίθμηση κ.λπ. (Insert Item), με έναν τρόπο που εμείς επιλέγουμε (Item Formats). Ακόμη μπορούμε να καθορίσουμε τα χρώματα της οθόνης, κάποια χαρακτηριστικά, όπως το χάρακα που εμφανίζεται στην κορυφή του παραθύρου κειμένου, την αυτόματη δημιουργία backup και κάποιες άλλες λεπτομέρειες που κάνουν το χρήστη να νιώθει πιο άνετα.

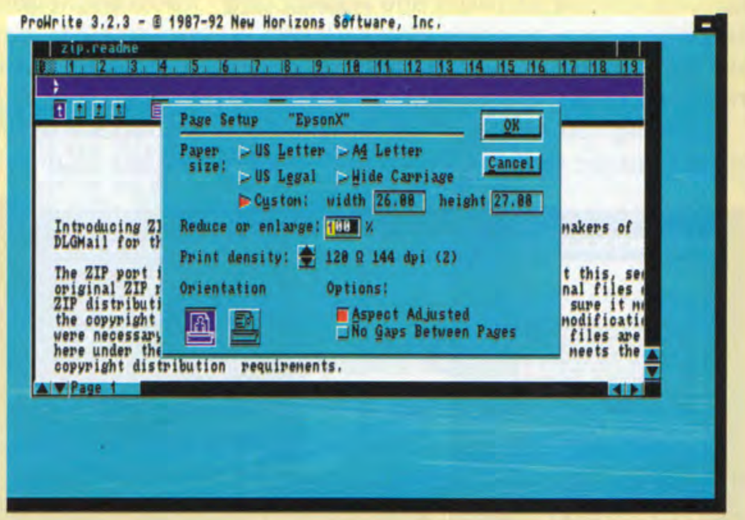
Στο επόμενο μενού (Search) θα δούμε τις λειτουργίες Find, Find Next και Change.

Πρέπει να πούμε ότι η εύρεση και αλλαγή κάποιας φράσης ή λέξης μπορούν να γίνουν ανεξάρτητα με το αν είναι κεφαλαία ή μικρά (ή όχι) καθώς και, όταν θέλουμε το προς εύρεση τμήμα, δεν μας ενδιαφέρει αν είναι ολόκληρη λέξη (με κενά αριστερά και δεξιά) ή ακόμη και τμήμα λέξης.

Πέρα όμως από τα καθιερωμένα, υπάρχουν και μερικές επιλογές για τη γρήγορη μετακίνηση σε επίκαιρα σημεία του κειμένου. Υπάρχουν δηλαδή οι Go To Page για μετακίνηση σε κάποια συγκεκριμένη σελίδα, Go To Selection, για να πάμε γρήγορα στο σημείο του κειμένου που έχουμε επιλέξει (με το ποντίκι), και Go To Mark, για να



Μια εικόνα εν μέσω δύο στηλών



Καθορισμός της σελίδας, είτε σε standart μέγεθος είτε σε μέγεθος οριζόμενο από το χρήστη.

πάμε σε ένα σημείο του κειμένου που έχουμε ορίσει με την Set Mark.

Από το μενού Format γίνεται η επιλογή γραμματοσειράς και τύπου γραφής (Bold, Underline, Italic, Shadow, Subscript και Superscript) και το χρώμα των γραμμάτων.

Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται από το Prowrite είναι 8 και μπορούν να καθοριστούν από το Screen Colors του μενού Edit. Τι γίνεται όμως αν φορτώσουμε μία εικόνα 16 ή 32 χρωμάτων ή κάποια που έχει διαφορετικά χρώματα από αυτά του Prowrite;

Σ' αυτή την περίπτωση, το πρόγραμμα προσπαθεί να "φέρει" στο monitor μια μετατροπή της εικόνας που φορτώθηκε όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πρωτότυπη, με τα αρχικά χρώματα του προγράμματος.

Οι λειτουργίες του φορμαρίσματος, που αναφέραμε στην αρχή ότι γίνονται από τα gadgets του παραθύρου, γίνονται και μέσα από τις υποεπιλογές αυτού του μενού, με μία επιπλέον προσθήκη, την απόσταση μεταξύ των γραμμών, η οποία πέρα από τα κλασικά - 6 ή 8 γραμμές την ίντσα - μπορεί να καθοριστεί και ακριβώς σε σημεία. Μπορούμε να επιλέξουμε τη χρήση του πλήκτρου TAB και τέλος και το χαρακτήρα που θα χρησιμοποιείται, για να δηλώνει δεκαδικά ψηφία (, ή . συνήθως).

Με το μενού Document μπορούμε να "φτιάξουμε" την επικεφαλίδα ή τη βάση της σελίδας του κειμένου, ενώ μπορούμε να διαλέξουμε και το αν θα είναι ορατές στην οθόνη.

Παραπέρα, υπάρχουν οι δυνατότητες για ομιλία (αγγλική όμως) και ορθογραφικού ελέγχου. Με την επιλογή Summary, βλέπουμε το στατιστικά στοιχεία για το κείμενο καθώς και το μέγεθός του.

Αφήσαμε για το τέλος τον καθορισμό του Layout.

Αυτό είναι κάτι εντελώς νέο για την οικογένεια του Prowrite και είναι πραγματικά εκπληκτικό, καθώς δίνει κάποιες μικρές δυνατότητες Desktop Publishing στο πακέτο. Μπορούμε να χωρίσουμε τη σελίδα σε κατακόρυφες στήλες, όποιου μεγέθους θέλουμε, και γενικότερα να δώσουμε μια πολύ όμορφη και πιο "εκδόσιμη" εμφάνιση στο κείμενό μας.

Το μενού View αφορά το χειρισμό των παραθύρων καθώς και το τι θα είναι ορατό πάνω στην οθόνη. Ετσι, μπορούμε να βλέπουμε τα κενά, τα RETURN, το μέγεθος της σελίδας, τα TAB, το χάρακα και να καθορίσουμε το είδος του.

Το τελευταίο μενού, το Macro, το οποίο είναι ενεργό μόνο με KickStart 2 και άνω, αναλαμβάνει το χειρισμό του Arexx και μπορούμε από εδώ να καθορίσουμε κάποιες μακροεντολές στα function keys F1-F10. Για να χρησιμοποιηθούν, πρέπει να είναι ανοικτή η "θύρα" Arexx.

ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οσοι έχουν μια προηγούμενη επαφή με το Prowrite (2 ή 3...) θα διευκολυνθούν πολύ με τον καθορισμό των παραμέτρων, όπως αυτός γίνεται από τη νέα αυτή έκδοση του προγράμματος.

Η προσθήκη χρήσης Postscript εκτυπωτή κάνει το πρόγραμμα πιο ελκυστικό για πιο "σοβαρές" χρήσεις, όπως και ο καθορισμός του Layout της σελίδας.

Κάποια πολύ εκνευριστικά bugs του 3.1 στον τομέα της εκτύπωσης έχουν απαλειφεί και οι επιλογές καθορισμού της εκτύπωσης έχουν αυξηθεί. Η δυνατότητα εκτύπωσης εικόνων μαζί με NLQ ή Draft χαρακτήρων του εκτυπωτή προσφέρει πολύ γρήγορη εκτύπωση, σε απλούς dotmatrix εκτυπωτές.

Τι λείπει όμως; Ενα πολύ χρήσιμο χαρακτηριστικό που συναντήσαμε στο WordWorth: κάθε παράθυρο στην οθόνη λειτουργεί σαν μια ανεξάρτητη οντότητα, με δυνατότητα να τυπώνεται το ένα, τη στιγμή που επεξεργαζόμαστε το άλλο κ.λπ. Επίσης δεν συνάντησα τη χρήση Compugrafic Fonts.

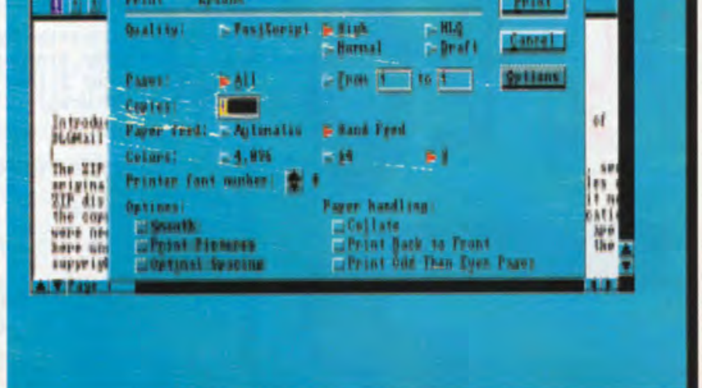
Σίγουρα, όμως τα θετικά στοιχεία είναι πολύ περισσότερα από τα αρνητικά, αν μάλιστα προσθέσουμε και το ότι είναι πάρα πολύ γρήγορο, ακόμη και σε μία απλή Amiga 500+. Η τελευταία ιδιότητα είναι ένας επιπλέον λόγος προτίμησης.

Οπως θα καταλάβατε, το πρόγραμμα λειτουργεί άψογα και με το 1.3 αλλά και με το 2 Kickstart, δίνει δε την εντύπωση ενός πολύ συμπαγούς και απαλλαγμένου από λάθη πακέτου.

Μαζί με αυτό, δίνονται λεξικό (εμείς έχουμε αγγλική έκδοση μόνο) και πρόγραμμα προετοιμασίας για Postscript εκτυπωτή. Συμπέρασμα; Ενα πολύ καλό πακέτο που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας, αν βέβαια έχετε κάποιον εκτυπωτή και γρήγορα δάχτυλα...



Οι παράμετροι εκτύπωσης.



Και για τους ιδιότροπους: μπορείτε να αλλάξετε τις συνήθειες του Prowrite.

STALKER 3

ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

JOYSTICK

ΧΩΡΙΣ

• του Ηλ. Μανεσιώτη

Είναι γεγονός ότι οι υπολογιστές έχουν επιφέρει ριζοσπαστικές αλλαγές στον τρόπο επικοινωνίας. Ιδέες, μηνύματα, software στέλνονται από τη μια άκρη του κόσμου στην άλλη και το μόνο που χρειάζεται είναι η διαστροφή της έμμεσης επικοινωνίας, ένας υπολογιστής, ένας διαμορφωτής–αποδιαμορφωτής (modem για τους αγγλομαθείς) και το απαραίτητο πρόγραμμα που θα επωμιστεί όλο το βάρος μιας σύνδεσης on line.

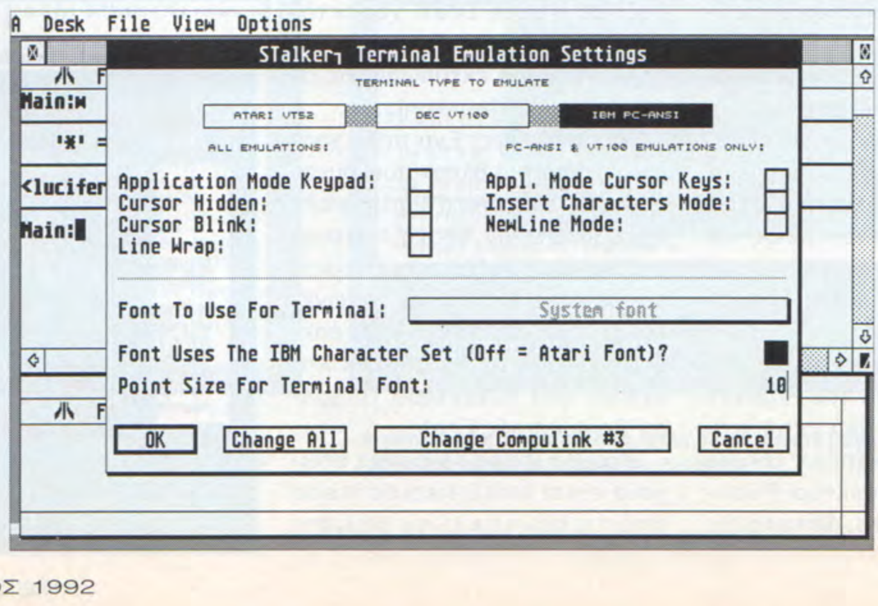
Αν έχετε τη διαστροφή, το modem και ένα ST, τότε το μόνο που χρειάζεστε είναι το STalker, ένα πρόγραμμα με τεράστιες δυνατότητες και παράλληλα τόσο φιλικό προς το χρήστη, που δε θα χρειαστεί να ρίξετε δεύτερη ματιά στο διακοσίων σελίδων manual που το συνοδεύει. Το πακέτο, εκτός από το STalker, περιέχει έναν text editor ονόματι Steno, παραδείγματα batch αρχείων σε C-like γλώσσα, έναν compiler για τα batch αρχεία, ένα CLI που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε περίπτωση που χρησιμοποιούμε το STalker για την υλοποίηση μιας BBS, ένα screen saver, χρήσιμος όταν κάνουμε upload ή download τεράστια αρχεία, το GDOS που χρησιμοποιείται προαιρετικά με το STalker για τη χρησιμοποίηση διαφορετικών terminal fonts και τα Neodesk icons για το STalker, το STeno και τον screen saver.

Το STalker εργάζεται στη μεσαία και υψηλή ανάλυση και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως desk accessory με αλλαγή του extension από .prg σε .acc. Αφού αποφασίσετε με ποια μορφή θα το χρησιμοποιήσετε, συνδέστε το modem στη θύρα της αρεσκείας σας. Οι επιλογές που έχετε, ανάλογα με τον τύπο του υπολογιστή σας και το hardware επικοινωνίας που τυχόν διαθέτετε, είναι πάρα πολλές. Συγκεκριμένα υποστηρίζονται το midi και printer port, οι επιπλέον σειριακές θύρες των MEGA STE και TT, οι Double-Click port #1, #2, οι Megatalk port A, B και οι Beckemeyer MT C-shell ttyp0-ttyp3.

Το πρόγραμμα φορτώνει τυχόν υπάρχουσα configuration από το δίσκο και παρουσιάζει ένα pull-down menu με τις εξής επιλογές: File, Edit, Settings, Options, Dial, BackTalk, Help.

Στο File μπορείτε να φορτώσετε ή να σώσετε την configuration, να στείλετε και να λάβετε text ή binary files, να χρησιμοποιήσετε τον editor που δίνεται με το πακέτο και τέλος να στήσετε μια mini BBS.

Το πρώτο πράγμα που θα κάνετε, όταν φορτώσετε το STalker, είναι να ενημερώσετε το autodialer directory με τα τηλέφωνα των αγαπημένων σας βάσεων και να καθορίσετε παρα-



Η ρύθμιση του τερματικού είναι απλή, γρήγορη και αξιόπιστη. Το πρόγραμμα υποστηρίζει όλους τους γνωστούς τύπους τερματικών.

μέτρους όπως το configuration της σειριακής, το είδος του τερματικού, τα πρωτόκολλα upload και download, τα strings που θα δοθούν αυτόματα σε καθορισμένα prompts της βάσης και, τέλος, το batch αρχείο που θα τρέξει σε περίπτωση επιτυχημένου login. Μπορείτε ακόμα να επιλέξετε περισσότερα από ένα τηλέφωνα, ώστε, σε περίπτωση που για κάποιο λόγο δεν πετύχετε σύνδεση, το πρόγραμμα να καλέσει αυτόματα το επόμενο τηλέφωνο.

Υπάρχει επίσης δυνατότητα καθορισμένης αναμονής για σύνδεση, δυνατότητα redial της λίστας τηλεφώνων που έχουμε επιλέξει και δεν απάντησαν και επιλογή μέχρι δέκα τηλεφώνων από menu με τη χρήση keyboard shortcuts.

Το autodialer directory χωράει μέχρι 30 αριθμούς τηλεφώνων και μπορεί να ταξινομηθεί κατά όνομα βάσης και να σωθεί στο δίσκο. Μια πολύ χρήσιμη επιλογή, ιδίως εάν καλείτε βάσεις του εξωτερικού, είναι ο καθορισμός χρηματικού ποσού ανά ώρα σύνδεσης και το αυτόματο logout, όταν ξεπεράσετε το ποσό που έχετε ορίσει σε μια άλλη επιλογή.

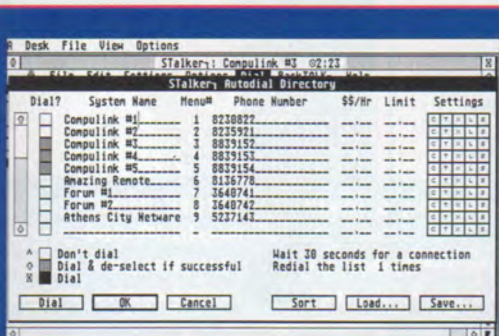
Από το menu Dial μπορείτε ακόμα να κάνετε hang-up και να μηδενίσετε το ρολόι που ενεργοποιείται μετά από επιτυχημένο login, μετρώντας το χρόνο που βρίσκεστε on line.

Από το Edit μπορείτε να διακόψετε τη διαδικασία σύνδεσης, να μεταφέρετε ASCII κείμενο ή binary στον clipboard και να "καθαρίσετε" τα περιεχόμενα του window terminal.

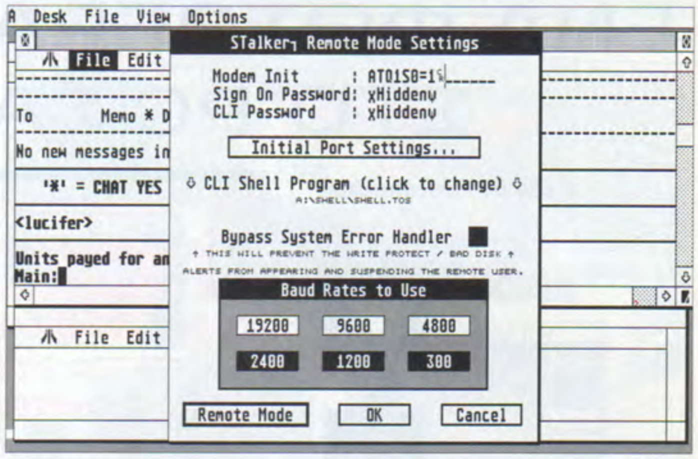
Από το Settings καθορίζετε παραμέτρους της παρούσας υπηρεσίας, όπως communications settings (baud rate (110-19200), mode (full duplex, half duplex, local), flow control (none, XON/XOFF, RTS/CTS, both), parity (none, even, odd, mark, space), word length (8, 7, 6, 5 bits), stop bits (1, 1,5, 2), file transfer settings (ASCII, XModem, XModem 1K, YModem, YModem-G, ZModem), terminal settings (ATARI VT52, DEC VT100, IBM PC ANSII), καθώς και γενικές παραμέτρους όπως τη θύρα που θα χρησιμοποιήσετε, τα strings που θα δίνουν τα function keys και ο συνδυασμός τους με το shift, τα initialization strings του modem και πολλές μικρολεπτομέρειες, όπως ο αριθμός των γραμμών και των στηλών του scrollback buffer, το μέγεθος του buffer μεταφοράς αρχείων, το clipboard drive, το download και το batch directory, η χρησιμοποίηση ή όχι των GDOS fonts.

Το menu Options παρέχει επιλογές όπως capture των περιεχομένων του window terminal στο Steno, εκτύπωση του πληκτρολογούμενου κειμένου και καθορισμός της μορφής του window terminal.

Από το menu Backtalk μπορείτε να τρέξετε κάποιο compiled batch αρχείο και να ορίσετε ένα menu με τα batch αρχεία που χρησιμοποιείτε περισσότερο, ώστε να τα καλείτε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, ενώ επιλέγοντας το menu Help πληροφορείστε για τη χρήση του mouse και διαφόρων συνδυασμών πλήκτρων. Οσον αφορά τώρα το Steno, είναι ένας κοινός επεξεργαστής κειμένου με μόνες ενδιαφέρουσες επιλογές αυτές που βρίσκονται στο menu STalker.



Ενα από τα πιο ισχυρά σημεία του STalker είναι το dial directory. Οχι μόνο ο αριθμός των BBS που μπορούν να καταχωρηθούν είναι τεράστιος, αλλά υπάρχει και δυνατότητα καθορισμού των settings επικοινωνίας και αποθήκευσής τους ανεξάρτητα για κάθε BBS.



Στο menu αυτό ρυθμίζεται το baud rate καθώς και οι αρχικές παράμετροι λειτουργίας του modem.

Υπάρχει η επιλογή type ahead mode που στέλνει στο STalker το κείμενο που γράφετε εκείνη τη στιγμή και η επιλογή transmit line/selection που στέλνει στο STalker μια γραμμή ή ολόκληρο κείμενο που έχετε επιλέξει με το mouse.

Το STalker είναι συμβατό με όλη τη σειρά των ST και TT. Θα υπάρξει πιθανόν πρόβλημα αν έχετε TOS 2.05 ή 3.05, γιατί αυτά τα δυο υποφέρουν από ένα bug στον κώδικα που χειρίζεται τις σειριακές θύρες.

Υπάρχει όμως ένα public domain προγραμματάκι, το SERPTCH2.PRG, το οποίο διορθώνει το πρόβλημα, αφού το βάλετε στον auto folder.

Θα το βρείτε στην CompuLink ως SERPTCH2.ARC. Στις δοκιμές που έγιναν χρησιμοποιώντας ένα MEGA STE(TOS 2.05 + SERPTCH2.PRG) και ένα modem Worldport 2400 δεν παρουσιάστηκε το παραμικρό πρόβλημα.

Το STalker συνεργάστηκε άψογα, ενώ, όταν χρησιμοποιήθηκε σαν desk accessory, παρείχε background operation επιτρέποντας κατά τη διάρκεια του downloading αποσυμπίεση αρχείων, συγγραφή κειμένων και άλλες παράλληλες λειτουργίες.

Το STalker διατίθεται από την Gribnif Software, γνωστή σε εμάς λόγω του Neodesk. Η τιμή του πακέτου τη στιγμή που γραφόταν αυτό το άρθρο ήταν $49,95 .

ALDUS PHOTOSTYLER 1.1

ΕΝΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ ΣΤΟ PC ΣΑΣ (ΜΕΡΟΣ Α)

ΧΩΡΙΣ Joystick

• του Θ. Ραφτόπουλου

Μέχρι σήμερα, πολλά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας για PC είχαν κάνει την εμφάνισή τους, αλλά κανένα από αυτά δεν είναι τόσο συγκροτημένο, τόσο φιλικό και τόσο πλούσιο σε δυνατότητες όσο το νέο PhotoStyler 1.1. Κατασκευάστρια εταιρία η γνωστή Aldus, η οποία υπόσχεται να μετατρέψει εύκολα και οικονομικά το PC σας σε ένα υπερσύγχρονο φωτογραφικό εργαστήρι. Εμείς θα επιχειρήσουμε μια αναλυτική και συγχρόνως απλή παρουσίαση, όσο αυτό είναι δυνατόν, αφού οι δυνατότητες του προγράμματος είναι πάρα πολλές.

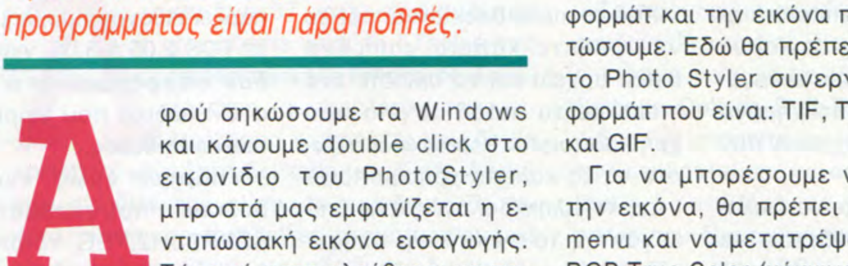
Αφού σηκώσουμε τα Windows και κάνουμε double click στο εικονίδιο του PhotoStyler, μπροστά μας εμφανίζεται η εντυπωσιακή εικόνα εισαγωγής. Τώρα είμαστε ελεύθεροι να περιπλανηθούμε μέσα στο φανταστικό κόσμο του χρώματος και της εικόνας. Στο επάνω μέρος της οθόνης βλέπουμε τα επτά pull down menus, στο κάτω τη λωρίδα με τις πληροφορίες για τη μνήμη και στα δεξιά της οθόνης τα Painting Tools icons. Αυτή είναι και η πρώτη μας επαφή με το πρόγραμμα. Ας προχωρήσουμε λοιπόν βλέποντας τα διάφορα pull down menus. Σέρνουμε το ποντίκι στο επάνω μέρος και το ένα menu μετά το άλλο αρχίζει να ξεδιπλώνει.

Οπως αναφέραμε τα menus είναι επτά, το File, Edit, Transform, Image, View, Help.

ΑΝΟΙΓΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ

Για να φορτώσουμε μια εικόνα, πρέπει να ανοίξουμε το File menu και να επιλέξουμε το Open. Ενα νέο παράθυρο θα εμφανιστεί και εμείς δεν έχουμε παρά να επιλέξουμε το φορμάτ και την εικόνα που θέλουμε να φορτώσουμε. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Photo Styler συνεργάζεται μόνο με έξι φορμάτ που είναι: TIF, TGA, BMP, EPS, PCX και GIF.

Για να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε την εικόνα, θα πρέπει να πάμε στο Image menu και να μετατρέψουμε την εικόνα σε RGB True Color (κόκκινο, πράσινο, μπλε) για έγχρωμη ή σε GrayScale (αποχρώσεις του



γκρι) για ασπρόμαυρη.

Αν σε κάποια περίπτωση θέλουμε να δημιουργήσουμε εμείς μια νέα εικόνα, επιλέγουμε το New. Στο νέο παράθυρο μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε RGB και GrayScale. Δίνουμε τις διαστάσεις και τελειώσαμε.

ΤΟ MENU VIEW

Το menu αυτό περιλαμβάνει τα πρώτα και πιο εύκολα εργαλεία που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Ας τα δούμε λίγο πιο αναλυτικά. Με την επιλογή Add a View, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο της εικόνας. Με την Actual View και εφόσον έχετε μεγεθύνει ή σμικρύνει την εικόνα σας, μπορείτε να την επαναφέρετε στο φυσιολογικό της μέγεθος.

Μεγέθυνση μπορείτε να κάνετε με το Zoom In μέχρι και σε κλίμακα 16:1.

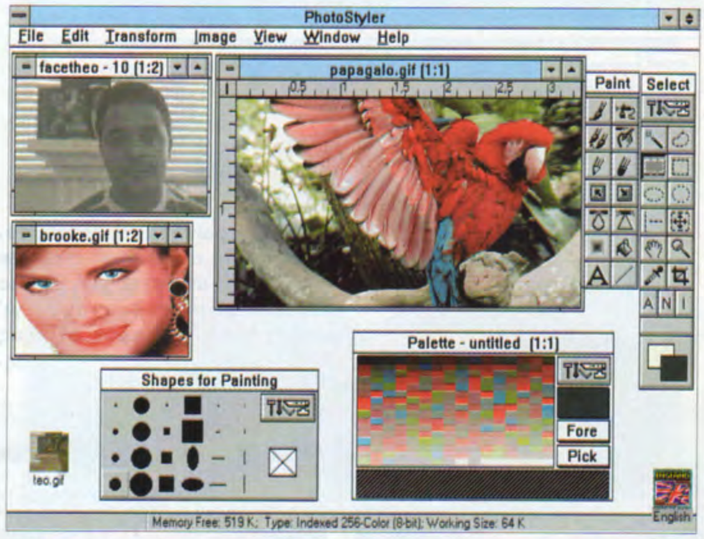
Η σμίκρυνση μπορεί να γίνει με την Zoom Out μέχρι και σε κλίμακα 1:16.

Με την επιλογή Fit in Windows, μπορούμε αυτόματα να δούμε την εικόνα-παράθυρο σε κλίμακες 1:1, 1:2 και 1:3. Οι Rulers είναι οι γνωστοί μας χάρακες και εμφανίζονται ακριβώς πάνω από την εικόνα μας. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι οι χάρακες έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν σαν μονάδα μέτρησης pixel, ίντσες και εκατοστά.

Αμέσως μετά συναντάμε την επιλογή Information, η οποία μας δίνει κάθε πληροφορία για την εικόνα μας, μέγεθος, ανάλυση, μέγεθος σε ΚΒ κ.ά. Η επιλογή Color Table μας εμφανίζει ένα παράθυρο με τα χρώματα της εικόνας μας και αυτή λειτουργεί μόνο σε έγχρωμες εικόνες.

Και φτάσαμε στις τέσσερις τελευταίες επιλογές, οι οποίες έχουν να κάνουν με ποια παράθυρα θα εμφανίζονται μόνιμα στην οθόνη.

Με την επιλογή Full Screen Mode εξαφανίζονται όλα τα Pull-down menus και η λωρίδα που μας δίνει πληροφορίες για τη μνήμη.



Με τις επόμενες τρεις μπορούμε να εμφανίζουμε ή όχι, τα Painting Tools (τα εικονίδια στη δεξιά πλευρά της οθόνης), το Color Palette (την παλέτα χρωμάτων) και το Brush Shapes (μέγεθος και είδος μύτης μολυβιού).

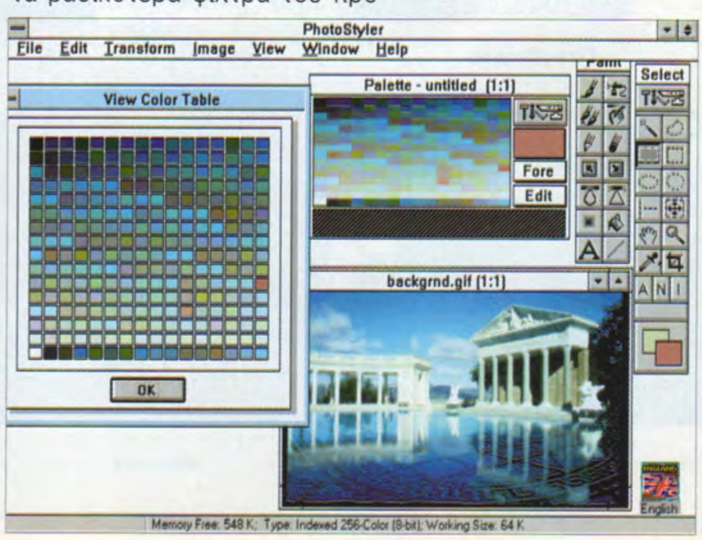
Το View Color Table έχει μέγεθος 16x16, δηλαδή 256, όσα και τα χρώματα της εικόνας. Από την Palette έχουμε τη δυνατότητα να πάρουμε ένα χρώμα και να το μεταφέρουμε στο Fore ή στο Back.

ΣΚΕΤΟ ή ΜΕ ΦΙΛΤΡΟ

Ενα από τα πιο δυνατά σημεία του PhotoStyler είναι τα πολλά φίλτρα που διαθέτει.

Ετσι, εύκολα, μπορείτε να μετατρέψετε μια εικόνα έγχρωμη σε αποχρώσεις του γκρι, να την κάνετε αρνητική, να την πετρώσετε, να κάνετε κυματισμούς και άλλα πολλά πράγματα. Ετσι λοιπόν θα σας παρουσιάσουμε τα βασικότερα φίλτρα του προ-

Οι επιλογές για το μέγεθος και είδος γραμμής είναι πολλές. Η δυνατότητα για ταυτόχρονο άνοιγμα πολλών εικόνων είναι πάρα πολύ θετική.





Το Photo Styler 1.1 είναι ο πιο αντάξιος ανταγωνιστής του Photoshop.

Ενα από τα πιο δυνατά του σημεία είναι τα φίλτρα, με τα οποία κανείς μπορεί να κάνει πραγματικότητα την πιο τρελή του έμπνευση.

Τα φίλτρα επιδρούν "παραμορφώνοντας" την αρχική εικόνα, δημιουργώντας πολύ ενδιαφέροντα οπτικά εφέ.

Joystick ΧΩΡΟΣ



Το πρωτότυπο πρόσωπο. Η κυρία αυτή πρόκειται να υποστεί χίλιες δυο παραμορφώσεις, δυστυχώς γι' αυτήν, όμως, όχι προς όφελός της.

1.000 και ένας τρόπος για να πειραματιστείτε...



Despeckle



Equalization



Gaussian Blur



Maximum



GrayScale



Threshold (μόνο A/M)



Find Edge & Invent



Pinch



Negative



Emboss



Mosaic



Motion Blur

γράμματος και, επειδή πιστεύουμε ότι μια φωτογραφία λέει όσα δεν λένε χίλιες λέξεις, η παρουσίαση θα γίνει με λίγο διαφορετικό τρόπο.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ

Για τη μετατροπή μιας φωτογραφίας είπαμε δύο λόγια και πιο πριν, καλό όμως είναι να δούμε τις πλήρεις δυνατότητες του PhotoStyler και σε αυτό τον τομέα.

Το PhotoStyler έχει τη δυνατότητα να μετατρέπει μια εικόνα σε: Black & White (μαυρόασπρη), GrayScale(με αποχρώσεις του γκρι), Indexed 16 Color (16 χρώματα), Indexed 256 Color (256 χρώματα) και RGB True Color (σε κατάσταση Bitmap).

Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε το εξής: όταν μια εικόνα σας βρίσκετε στην κατάσταση RGB True Color και εφόσον έχετε τελειώσει από την επεξεργασία της, για καλύτερη ανάλυση πρέπει να τη μετατρέπετε σε κατάσταση Indexed.

Και φτάσαμε και στους διαχωρισμούς μιας φωτογραφίας, δηλαδή στη διάσπαση των χρωμάτων της.

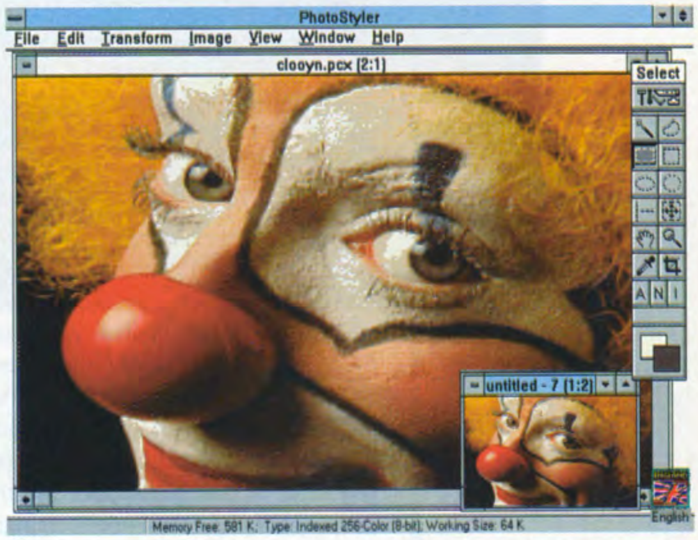
Εδώ μας δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τις γνωστές μεθόδους RGB (κόκκινο, πράσινο, μπλε), HSB (απόχρωση, πυκνότητα, φωτεινότητα), HLS και CMYK (κυανό, ματζέντα, κίτρινο, μαύρο).

Με την επόμενη επιλογή Combine RGB Color μπορούμε να συνδυάσουμε τα διαχωρισμένα κομμάτια και να δημιουργήσουμε μια εικόνα RGB True Color.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οπως είναι λογικό, για την καλή λειτουργία του PhotoStyler 1.1, απαιτείται ένας 286 στα 16 MHz, με 2 MB μνήμη τουλάχιστον, υψηλής ανάλυσης μόνιτορ και σκληρός δίσκος.

Με αυτό τον εξοπλισμό το πρόγραμμα θα μπορεί να λειτουργεί ικανοποιητικά, χωρίς βέβαια να είναι αρκετά γρήγορο. Σε μερικά φίλτρα θα χρειάζεται να περιμένετε 2-3 λεπτά. Αν θα θέλατε περισσότερη ταχύτητα η πιο οικονομική λύση είναι η επέκταση μνήμης.



Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος. Αυτό είναι και το βασικό περιβάλλον εργασίας.

On line

Να, λοιπόν, η δεύτερη συνάντηση της παρέας μας και τα νέα είναι πολλά, όχι μόνο από τη βάση μας αλλά και από την Jordan BBS που παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Γεια σας και πάλι, φίλοι μου. Η παρέα μας όσο πάει και μεγαλώνει. Με έχουν αφήσει κατάπληκτο τα γράμματά σας και μπορώ να πω ότι δεν περίμενα τέτοια συμμετοχή. Ενα μπράβο λοιπόν σε όλους σας, γιατί αυτό δείχνει ότι η ηλεκτρονική επικοινωνία στην Ελλάδα έχει φανατικούς οπαδούς και εξαπλώνεται με ταχύτατους ρυθμούς. Θα ήθελα να παρακαλέσω στα γράμματά σας να αναφέρετε το πρόγραμμα επικοινωνίας που χρησιμοποιείτε και τη βάση που εσείς θεωρείτε καλύτερη στο χώρο αυτό. Με αυτό τον τρόπο θα μπορέσουμε να δούμε ποιο είναι το πιο διαδεδομένο πρόγραμμα επικοινωνίας και σε κάποια τεύχη να δώσουμε ορισμένα hints που ίσως είναι άγνωστα σε μερικούς ή ακόμα να βοηθήσουν άλλους να διαλέξουν ένα καλύτερο πρόγραμμα απ' αυτό που έχουν. Τέλος με τις προτιμήσεις σας για τις βάσεις, αν και ξέρουμε ότι η δικιά σας/μας CompuLink θα βγει πρώτη. Θα μπορέσουμε να επικοινωνήσουμε με τις δημοφιλέστερες βάσεις και να κάνουμε ένα σπέσιαλ αφιέρωμα σ' αυτές. Περιμένω λοιπόν τις προτιμήσεις σας.

Jordan BBS

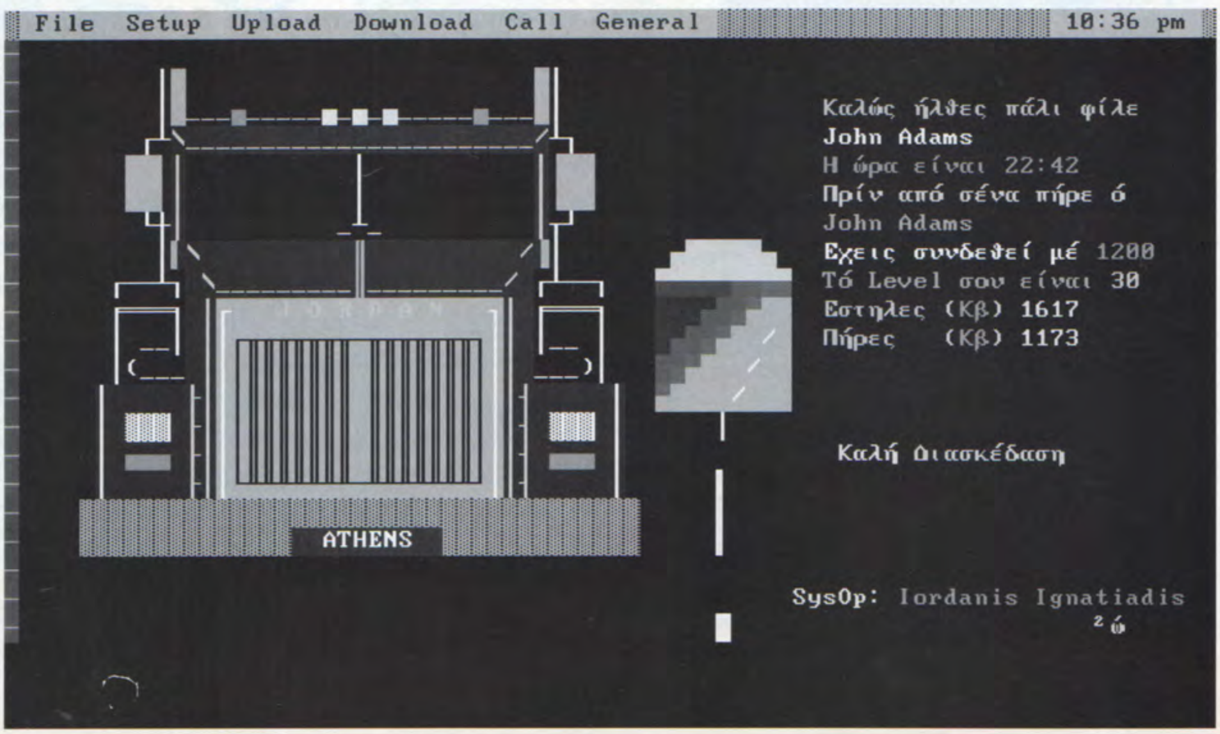
Μια από τις αγαπημένες μου βάσεις είναι η Jordan BBS. Και αυτό γιατί είναι η πρώτη βάση με την οποία ήρθα σε επαφή, όταν πριν από κάποια χρόνια έκανα και εγώ τα πρώτα μου δειλά βήματα στον κόσμο των modems. Φυσικά τότε, όπως και τώρα, δεν υπάρχει συνδρομή στη βάση και ο νέος χρήστης έχει αρκετό χρόνο για την πρώτη του επαφή. Για να δούμε όμως, τι μας λέει ο sysop της βάσης, ο Ιορδάνης Ιγνατιάδης. Η Jordan BBS ξεκίνησε πριν από 4 χρόνια, είναι δηλαδή μία από τις παλιότερες βάσεις της Αθήνας, στηριζόμενη στο μεράκι του sysop και την αγάπη του για τα συστήματα επικοινωνίας.

Το πρώτο πρόγραμμα της βάσης ήταν το απλό HOST-MOD του TELIX. Από τότε η βάση έχει αλλάξει αρκετά προγράμματα, καταλήγοντας από το 1990 στο γνωστό Remote Access 1.11+ και μάλιστα σε πλήρη μορφή και registrated. Το όλο σύστημα στηρίζεται σε έναν AT 286 με σκληρό δίσκο 106 MB και ένα modem 2400 MNP 5.

Το μεγάλο προτέρημα της βάσης είναι ότι τα αρχεία της είναι 100% virus free. Αυτό συμβαίνει χάρη στην Pccilin-card που δεν αφήνει ιούς να μπουν στο σύστημα. Εδώ μπορώ να τονίσω ότι αυτό είναι πολύ σημαντικό για τους χρήστες, μια και πολλοί από εμάς έχουν ταλαιπωρηθεί κατά καιρούς από μολυσμένα αρχεία που πήραν από βάσεις.

Το δυναμικό της βάσης φτάνει αυτή τη στιγμή τους 400 χρήστες από όλη την Ελλάδα. Επίσης η Jordan είναι μέλος σε τρία δίκτυα μηνυμάτων, τα HELLAS NET, MAGIC NET και GOLDEN NET. Αυτό που ευχαριστήθηκα ως νέος χρήστης στην Jordan είναι η φιλικότητα του συστήματος.

Ο sysop έχει δώσει μεγάλο βάρος στην ωραία εμφάνιση και στην ευκολία του χειρισμού. Η βάση λειτουργεί με ένα σύστημα menu που βοηθάει ιδιαίτερα τον αρχάριο χρήστη. Κάθε νέος χρήστης έχει στη διάθεσή του 25 λεπτά και 200 KB ημερήσιο όριο, αυτό όμως μπορεί να αυξηθεί γρήγορα στα 40 λεπτά και 350 KB



όριο. Χαρακτηριστικό της βάσης είναι η πολύ μεγάλη ποικιλία εικόνων διαφόρων format και .MOD FILES. Παρατήρησα πάντως μία έλλειψη προγραμμάτων για windows, αλλά βρήκαμε μια ιδιαίτερα μεγάλη συλλογή από games και utilities για επεξεργασία εικόνων και πάντα στις τελευταίες versions.

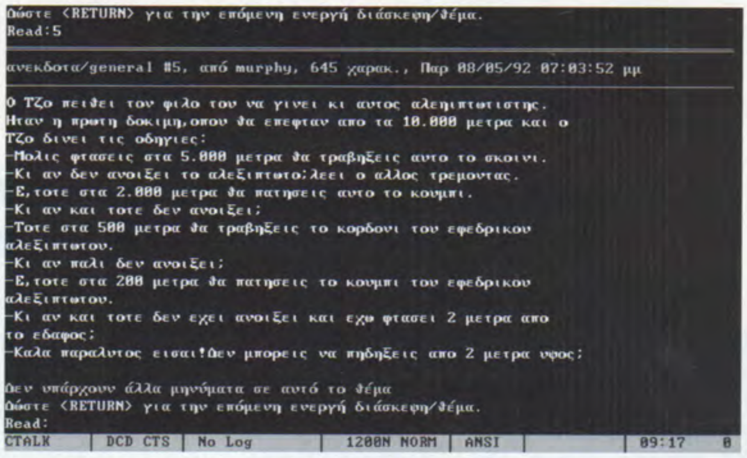
CompuLink

Λοιπόν βλέπω ότι αυξήθηκε ο αριθμός αυτών που έχουν φτιάξει το resume. Αντε, βρε παιδιά, δεν είναι κόπος και βοηθάει όλους μας. Ολοι εμείς είμαστε μια παρέα και πρέπει να γνωρίζουμε ο ένας τον άλλο. Α! Τώρα που το θυμήθηκα, θέλω να σας ευχαριστήσω για τη συμμετοχή σας, τα γράμματα που ήρθαν στο περιοδικό είναι πάρα πολλά και τα περισσότερα περιέχουν αξιόλογα σχόλια και προτάσεις. Οσοι είχαν κάποιες απορίες θα βρουν απάντηση μέσα στη βάση ή στη στήλη, αν δούμε ότι το συγκεκριμένο θέμα ενδιαφέρει πολλούς. Αλήθεια, δεν βλέπω μεγάλη κίνηση στις διασκέψεις! Τι έγινε, σας στέρεψαν οι ιδέες; Μην ξεχνάτε ότι η βάση μας είναι τόπος ενημέρωσης, γνωριμίας και ανταλλαγής απόψεων. Μπορεί λοιπόν ο καθένας να φτιάξει τη δική του διάσκεψη, που θα ασχολείται με το θέμα που τον ενδιαφέρει. Πιστέψτε με, ποτέ δεν ξέρετε πόσοι ακόμα ασχολούνται με το ίδιο αντικείμενο μ' εσάς.

Ακολουθήστε το παράδειγμα του φίλου μας, του COCOS, που την "τρέλα" του με τον κινηματογράφο την μετέτρεψε σε conference, η οποία είναι μάλιστα από τις πιο επιτυχημένες στη βάση. Νέα από τον Apollon. Ξέρετε, τον Απόλλωνα Κουτλίδη, που μας είχε δώσει μερικά από τα καλύτερα άρθρα στο PIXEL μέχρι τον προηγούμενο μήνα, όπου για το στρατό. Λοιπόν, ο Απόλλωνας ορκίστηκε και όπου να 'ναι επιστρέφει δριμύτερος να μας βρει. Είναι ευκαιρία να τον χαιρετήσετε και να του δώσετε κουράγιο για το υπόλοιπο της θητείας του. Αφήστε του μήνυμα στη διάσκεψη ARMY. Εξάλλου η συμμετοχή είναι θέμα που αφορά σχεδόν όλους μας. Κυρίες και κύριοι, Amigάδες και Atarάδες, οι PCs μας φάγανε.

Τι συμβαίνει και δεν βλέπω κίνηση; Οχι τίποτε άλλο, αλλά το παίρνουν και πάνω τους. Λοιπόν το σύνθημά μας είναι: να δώσουμε δυναμικά την παρουσία μας στη βάση. Η CompuLink ανήκει και σ' εμάς. Φτιάξτε μια conference με θέματα για τον ATARI και εσείς, φανατικοί της Amiga, πού είναι τα υπέροχα γραφικά που έχει το computer σας. Λοιπόν, περιμένω συμμετοχή. Ας φτιάξει κάποιος μια διάσκεψη που θα περιέχει εικόνες φτιαγμένες από εσάς. Αν θέλετε κάποια πληροφορία στο θέμα, αφήστε μήνυμα στον COCOS που είναι ειδικός. Μια και λέμε για τον COCOS, είδατε τον καινούριο διαγωνισμό στη διάσκεψή του; Οχι; Απαράδεκτο! Μα καλά, αφήνετε έτσι 5.000 units, ενώ σας έχω πει ότι θα χρειαστείτε μονάδες, μόλις έρθουν τα καινούρια παιχνίδια; Μου φαίνεται ότι θα τρέχετε και δεν θα φτάνετε τελικά.

Αντε, ας αναφερθούμε λίγο και στα παιχνίδια, μια και το υποσχέθηκα την προηγούμενη φορά που συναντηθήκαμε. Λοιπόν, κάπου πήρε το αυτί μου ότι το ένα έχει



σχέση με αεροπλάνα, μονομαχίες, απλές πτήσεις κ.λπ., ξέρετε τώρα από παιχνίδια τύπου flight simulators.

Το μόνο που δεν ξέρετε είναι η ταχύτητά του. Σας πληροφορώ ότι θα είναι το κάτι άλλο, κάτι που δεν έχετε ξαναδεί σε άλλη βάση, κάτι που θα ζήλευαν ακόμα και βάσεις του εξωτερικού. Δεν ξέρω περισσότερα πράγματα, αλλά μόλις μάθω θα σας ενημερώσω. Το άλλο είναι ένα adventure, μάλλον text. Πάντως, είναι σίγουρο ότι θα είναι στα ελληνικά. Η στήλη υπόσχεται να παρουσιάσει την όλη ιστορία, αμέσως μόλις το παιχνίδι φτάσει στα γραφεία και πριν το δείτε στη βάση μας. Ενα είναι το σίγουρο: μόλις γίνουν γνωστές οι πρώτες λεπτομέρειες, η παρέα μας θα γίνει πολύ μεγαλύτερη, μια και όλοι θα θέλουν να γνωρίσουν την αίσθηση του

Το πιο ενδιαφέρον ίσως νέο για την Compulink αυτόν τον καιρό είναι τα νέα multi user games. Το Air Warrior εγκαινιάζει μια νέα εποχή για τα παιχνίδια αυτού του είδους: Εκπληκτικά γραφικά και on-line σύνδεση με πολλούς users ταυτόχρονα !

ON LINE παιχνιδιού με πολλούς χρήστες ταυτόχρονα. Αντε, ας αποκτήσουμε επιτέλους και στην Ελλάδα κάτι που μόνο μεγάλες βάσεις του εξωτερικού είχαν.

Για να μην παραπονιούνται και οι φίλοι μας του PC ότι η στήλη τούς παραμελεί, ας πούμε κάτι και γι' αυτούς. Μήπως κι εσείς αρχίζετε ακόμα τα Windows με το κλασικό Chess.BMP; Αν ναι, καιρός να βάλετε κάτι καλύτερο. Παρατήρησα λοιπόν ότι στη βάση υπάρχουν δεκάδες .BMP αρχεία και μάλιστα μερικά πολύ καλά. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι βρίσκονται διάσπαρτα σε διάφορες περιοχές και για να μην ψάχνετε παντού αυτές είναι οι: PC-Windapp, Pc-windemo και PC-windgame. Εδώ που τα λέμε, στην PC-Windgame υπάρχουν πολλά και ωραία παιχνίδια για τα windows. Δοκιμάστε τα 6WINGAMES και WINCHSS. Είναι πράγματι πολύ καλά. Α! Μην ξεχάσετε και το WJ2-0A που είναι από τα καλύτερα blackjack που έχουμε δει, ό,τι πρέπει για τους φίλους της πράσινης τσόχας. Επίσης, αν έχετε το Tool book για windows, ρίξτε άλλη μια ματιά. Θα βρείτε ενδιαφέροντα προγράμματα.

Τέλος για αυτό το μήνα και εύχομαι Καλό Καλοκαίρι στους απανταχού φανατικούς των baunds. Βιάζομαι να συνδεθώ στα 9600 με την κοντινότερη παραλία.

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

MIDI events

Μήπως πάντα πιστεύατε ότι, αν σας δινόταν η ευκαιρία, θα μπορούσατε να αποδεικνύατε το ταλέντο σας στη μουσική; Μήπως οι πιο μουσικές φύσεις από εσάς παίζουν μουσική τόσο "προχωρημένη", που δεν μπορούν να βρουν συνεργάτες, οι οποίοι θα σας κατανοήσουν και θα αποδώσουν; Μια και η συμφωνητική ορχήστρα του Λονδίνου έχει κλείσει γι' αυτή τη σεζόν, θα θέλατε να στραφείτε σε κάτι πιο πρόσφορο; Η λύση είναι μία: πλησιάστε τον home computer σας ερωτικά.

Γράφει ο Κώστας Στρατουδάκης

Κάθε home υπολογιστής μπορεί να ανοίξει ένα παράθυρο στον κόσμο της μουσικής, επαγγελματικής ή ερασιτεχνικής. Και αυτό το παράθυρο λέγεται MIDI. Αν και οι αναγνώστες του περιοδικού είναι αποδεδειγμένα υψηλής νοημοσύνης άτομα, ωστόσο ίσως σε μερικούς να ξεφεύγουν ορισμένες βασικές πληροφορίες σχετικά με τις εφαρμογές των υπολογιστών στη μουσική.

Να μην στενοχωριούνται καθόλου, γιατί αυτό συμβαίνει σε όλους την πρώτη φορά. Το MIDI (καμία σχέση με το σύνηχο, συμπαθές οστρακόδερμο) μορφολογικά δεν είναι παρά μια ακόμη ψηφιακή θύρα επικοινωνίας όπως, για παράδειγμα, η γνωστή RS-232. (Αν δεν την ξέρετε και αυτή, ψάξτε επειγόντως στο πίσω μέρος του υπολογιστή σας.)

Στις θύρες επικοινωνίας ενός υπολογιστή, γίνεται,ως γνωστόν, η εκπομπή και η λήψη δεδομένων από και προς άλλες περιφερειακές μονάδες, το παράθυρο δηλαδή του υπολογιστή στον "έξω κόσμο".

Η θύρα MIDI είναι ειδικά σχεδιασμένη, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επικοινωνία οποιουδήποτε υπολογιστή με τα σύγχρονα ψηφιακά μουσικά όργανα και όλο τον παρεμφερή εξοπλισμό MIDI, που αναπτύχθηκε την τελευταία δεκαετία.

Η στήλη βρίσκεται εδώ, για να σας ενημερώσει γύρω από το MIDI και να αυξήσει τις μουσικές δυνατότητες του μέσου χρήστη. Πώς;

Πρώτα από όλα μέσω "μαθημάτων" MIDI (τα εισαγωγικά είναι για να μη σας τρομάζει η λέξη μαθήματα και η παρένθεση για να εξηγούμαστε).

Κάθε μήνα θα παρουσιάζεται ένα θέμα που αφορά τη χρήση, τον τρόπο λειτουργίας και τις εφαρμογές του MIDI, αρχίζοντας από τις πιο βασικές και πηγαίνοντας στις πιο εξειδικευμένες (αλλά και πιο ενδιαφέρουσες) εφαρμογές.

Παράλληλα με αυτό, θα παρουσιάζουμε προγράμματα που θα σας κάνουν να ονομάσετε τον υπολογιστή σας Λούτβιχ, καθώς και συσκευές όπως σινθεσάιζερ, samplers, interfaces και γενικά όλα τα μηχανήματα, που θα σας βοηθήσουν να κάνετε τους ήχους και τις συνθέσεις της ζωής σας πραγματικότητα, μια καλή καριέρα στα media, έναν επιτυχημένο γάμο (και, ποιος ξέρει, αύριο πρωθυπουργοί του σύμπαντος)... (Φρένο.)

Εν τω μεταξύ, θα μπορούσατε να αρχίσετε να μας γράφετε τις απορίες σας ή τις επινοήσεις σας πάνω σε θέματα που αφορούν το MIDI, καθώς το τρίτο μέρος της στήλης θα είναι αφιερωμένο στο λύσιμο των τεχνικών ή θεωρητικών προβλημάτων που συναντάτε εξερευνώντας τον κόσμο της μουσικής με τον υπολογιστή σας.

ΚΑΙ ΟΙ ΑΜΟΥΣΟΙ;

Ισως κάποιοι από εσάς να μην αισθάνονται την ανάγκη να ασχοληθούν με τις μουσικές κλίσεις του υπολογιστή τους ή είναι απόλυτα ικανοποιημένοι από τον τρόπο που αποδίδουν μια σονάτα στο πιάνο. Και γι' αυτούς έχει ο μπαχτσές.

Το MIDI, αν και αρχικά σχεδιάστηκε για μουσικές εφαρμογές, δεν παύει να είναι μια θύρα επικοινωνίας, μια σειριακή θύρα, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για οποιαδήποτε εφαρμογή και κρατάει στον ανήφορο, εκεί όπου οι άλλες είναι απασχολημένες με τον printer ή το modem σας.

Επιπλέον, σήμερα, πολλές από τις συσκευές που διαθέτουν MIDI δεν προορίζονται αποκλειστικά για μουσική χρήση.

Ετσι, έχουμε επεξεργαστές ηχητικού σήματος (εφέ), συστήματα φωτισμού, κονσόλες και άλλα μηχανήματα που διαθέτουν τη θύρα MIDI και μπορούν κάλλιστα να συνδεθούν και να ελεγχθούν από τον υπολογιστή σας με το κατάλληλο software.

Το MIDI μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να ελέγξει γραφικά ή σε εφαρμογές multimedia για τη δημιουργία shows κ.λπ.

Οι άμουσοι λοιπόν θα μπορέσουν να ανακαλύψουν μερικές επιπλέον δυνατότητες του υπολογιστή τους (ιδιαίτερα εάν διαθέτουν υπολογιστή που έχει ενσωματωμένη τη θύρα MIDI ή MIDI interface).

Οι σελίδες αυτές θα ξεκινήσουν απλά και θα γίνουν τόσο έξυπνες όσο και οι αναγνώστες τους. Αντε και να δούμε πού θα καταλήξουμε.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI

Τα PCs 790 ΚΑΙ 590 YAMAHA

Να 'μαστε λοιπόν μπροστά σε δύο "παιχνίδια", ιδανικά για την αιχμαλώτιση των μουσικών εμπνεύσεων των ζεστών καλοκαιρινών νυχτών, όπου και να τις περνάτε. Δίπλα στον αγαπημένο σας υπολογιστή ή δίπλα στο κύμα, τα όργανα που παρουσιάζουμε μπορούν να σας βοηθήσουν να εξερευνήσετε τον κόσμο των ήχων και να καταγράψετε σε αυτά τις βασικές σας μουσικές ιδέες. Αργότερα, με τη βοήθεια του MIDI που διαθέτουν και του υπολογιστή σας, θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε τις ιδέες σας και να φτιάξετε ακόμα πιο ολοκληρωμένες συνθέσεις.

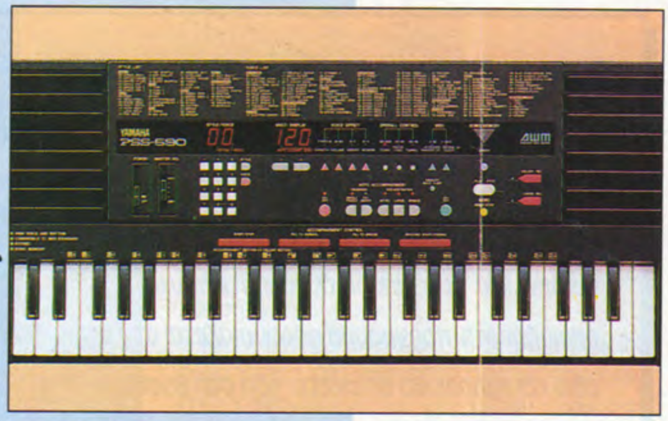
Και τα δύο διαθέτουν ένα μικρό κλαβιέ, έναν αριθμό ήχων αρκετά καλής ποιότητας, για να διαλέξετε, και διάφορους τρόπους για να επέμβετε πάνω τους, ώστε να τους φέρετε πιο κοντά στα δικά σας γούστα. Ακόμη, διαθέτουν εξελιγμένα συστήματα αυτόματων ακομπανιαμέντων και ρυθμών που μπορούν να σας ακολουθούν, ανάλογα με τις νότες και το είδος μουσικής που παίζετε.

Επίσης, διαθέτουν μνήμη που σας επιτρέπει να καταγράφετε τις συνθέσεις σας ήχο προς ήχο και να τις αναπαραγάγετε αργότερα ή να τις μεταφέρετε στον υπολογιστή σας μέσω του MIDI, για περαιτέρω επεξεργασία, σώσιμο κ.λπ. Ακόμη, με τη βοήθεια κάποιου μουσικού προγράμματος θα μπορούσατε να τα μεταμορφώσετε σε γεννήτριες ήχων που απέδιδαν "επαγγελματικά" το μουσικό θέμα του αγαπημένου σας game (εάν φυσικά αυτό εκπέμπει σε MIDI). Διαθέτουν επίσης ορισμένα ψηφιακά εφέ και ενσωματωμένα στερεοφωνικά ηχεία με ενισχυτή, πράγμα που σημαίνει ότι μπορούν να λειτουργήσουν οπουδήποτε με τη βοήθεια μπαταριών.

Ας τα δούμε όμως ένα - ένα.

PSS-790

Το PSS-790 είναι ένα τυπικό παράδειγμα των ευκολιών που μπορούν να προσφερθούν σε έναν ερασιτέχνη ή σπουδαστή μουσικό από τη σύγχρονη τεχνολογία. Διαθέτει 100 ήχους καλής ποιότητας (εγχόρδων, πληκτροφόρων, πνευστών, κρουστών), 50 ρυθμικά ακομπανιαμέντα με δυνατότητα αυτόματης αρμονίας, τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε τους έτοιμους ή να γράψετε τους δικούς σας ρυθμούς και ψηφιακή μνήμη (sequencer) 8 καναλιών. Στη μνήμη αυτή μπορείτε να καταγράψετε και να αναπαραγάγετε τις συνθέσεις σας (μελωδίες και αρμονίες), όπως επίσης και τις επεξεργασίες σας στους ήχους του οργάνου.



Διαθέτει επίσης και έναν εξελιγμένο τρόπο για τη μείξη μέχρι και τεσσάρων ήχων με οποιαδήποτε μορφή σε πραγματικό χρόνο από ένα joystick (Vector synth).

Με τη βοήθεια του MIDI μπορείτε να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις 28 νότες πολυφωνίας και τις πολυχρωματικές δυνατότητες του οργάνου.

PSS-590

Το μικρό αδελφάκι του PSS-790 διαθέτει 50 ρυθμικά ακομπανιαμέντα, τα οποία χρησιμοποιούν "δείγματα" (samplers) ήχων φυσικών οργάνων, που αποτελούνται από μπάσο, κρουστά και ακόρντα και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιονδήποτε συνδυασμό στις συνθέσεις σας.

Το όργανο διαθέτει επίσης 100 ήχους που μιμούνται φυσικά ή ηλεκτρικά όργανα με αρκετή πιστότητα, στερεοφωνικό ήχο και επιφάνειες κρουστών, με τη βοήθεια των οποίων μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας ρυθμούς, ενώ παρέχει μνήμη εγγραφής (sequencer) 2 καναλιών.

Φυσικά, διαθέτει και εξελιγμένο MIDI που σας επιτρέπει να εκμεταλλευτείτε τη δυνατότητα 28 νοτών πολυφωνίας του οργάνου στα 16 διαφορετικά MIDI κανάλια.



Public Domain

Αλλαγές και στη στήλη PD από αυτόν το μήνα. Οι σελίδες περνούν στα χέρια των "μαιτρ" Ηλία και Γιώργου, οι οποίοι εδώ και λίγο καιρό επιμελούνται τις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ετσι, μπορείτε να είστε ήσυχοι ότι, οποιοδήποτε πρόγραμμα παρουσιάζεται στη στήλη, από εδώ και εμπρός θα βρίσκεται ήδη στη βάση και θα σας περιμένει. Φύγαμε, λοιπόν...

• των Ηλ. Μανεσιώτη
Γ. Κακαλέτρη

UTILITIES

PINHEAD
(ST)

Το Pinhead είναι ένα μικρό προγραμματάκι, που βρίσκει τη θέση του στον auto folder σας. Εγκαθιστά τη δική του program loading ρουτίνα παρακάμπτοντας αυτή του TOS, ελαχιστοποιώντας το χρόνο "φορτώματος" προγραμμάτων και accessories. Πριν το χρησιμοποιήσετε, διαβάστε το αναλυτικό document που το συνοδεύει.

Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία version (pinhead2.arc), που είναι συμβατή με όλες τις εκδόσεις TOS που κυκλοφορούν.

FASTCOPY 3
(ST)

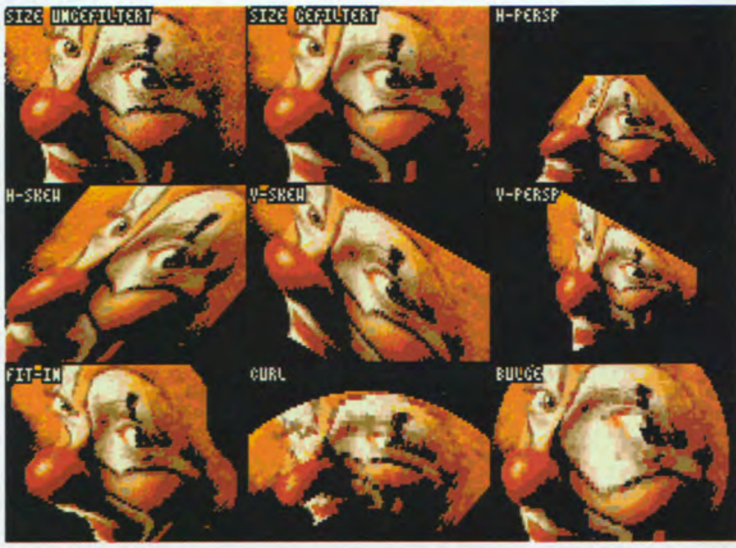
Για πειρατές ή μη, είναι η μόνη public domain λύση στο πρόβλημα της αντιγραφής δισκετών (backup, επί το ευγενικότερον). Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν desk accessory και παρέχει πληθώρα επιλογών: έλεγχο για ιούς στον boot sector, soft format, backup του σκληρού δίσκου και φυσικά παραμετροποιημένο copy και format. Θα το βρείτε στην CompuLink ως fcopy3.arc.

DEMOS

Too Much 3D
(Amiga)

Από τον JIM ROBINSON, ένα πολύ όμορφο demo σε τρεις διαστάσεις. Η μικρή σχετικά υπόθεση εκτυλίσσεται σε μία οθόνη υπολογιστή, με παρενέργειες στο υπόλοιπο σπίτι. Πραγματικά εντυπωσιακή κίνηση και όμορφα τρισδιάστατα γραφικά, ιδίως αν αναλογιστεί κανείς ότι, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, χρειάστηκαν 2 ώρες για την τελειοποίησή τους. Πάντως είναι δείγμα του τι μπορεί να γίνει με μία πολύ μικρή

CRACK ART
(ST)



Μέχρι πρόσφατα ένα από τα καλύτερα public domain προγράμματα ζωγραφικής ήταν το Neochrome της ATARI. Τα σκήπτρα τα έχει εδώ και λίγο καιρό το Crack Art, που πλησιάζει σε δυνατότητες το Deluxe Paint! Τα χαρακτηριστικά του είναι τόσα πολλά, που δεν μπορούν να περιγραφούν εδώ. Ενδεικτικά, το Crack Art δίνει τη δυνατότητα να βρεθούν και να απομονωθούν τα γραφικά παιχνιδιών, πράγμα που γινόταν μόνο με χρήση κάποιου cartridge.

Το Crack Art εργάζεται μόνο στη low resolution και απαιτεί 1 MB μνήμης. Δέχεται 25 διαφορετικά picture formats, συμπεριλαμβανομένων και αυτών του Degas Elite σε όλες τις αναλύσεις.

Χώρα καταγωγής η Γερμανία...

Θα το βρείτε στην CompuLink ως crackart.arc.



Public Domain

UTILITIES

ToolManager 1.4

(Amiga Plus)



Θα έχετε προσέξει το μενού Tools του Workbench, όσοι τουλάχιστον από εσάς έχετε στη διάθεσή σας μία Amiga και το λειτουργικό 2.0 και άνω. Εχουμε γράψει στο παρελθόν ότι αυτό το μενού αναφέρεται αποκλειστικά στο χρήστη και από αυτόν θα μπορούν να μπαίνουν προγράμματα σε αυτό, ώστε να υπάρχει ένας εύκολος τρόπος αναζήτησής τους. Μέχρι τώρα έχουν εμφανιστεί ορισμένα Utilities, τα οποία κάνουν ακριβώς αυτή τη δουλειά: με κάποιες απαραίτητες οδηγίες από το χειριστή, βάζουν έναν τίτλο κάτω από το Tools μενού, ο οποίος επιλεγόμενος θα τρέχει κάποιο πρόγραμμα (WB ή CLI) ή script file. Από τη λίστα όμως των προγραμμάτων που κάνουν αυτή τη δουλειά ξεχωρίζει το Toolmanager, το οποίο αυτή τη στιγμή έχει φτάσει στην 1.4 έκδοσή του.

Ας πούμε πρώτα ότι μάλλον όλα τα προγράμματα του είδους είναι Public Domain (π.χ. ToolManager, AddTools, MoreTools κ.λπ.) και λειτουργούν με την εξής φιλοσοφία: υπάρχει κάπου ένα αρχείο (σε μορφή ASCII χαρακτήρων), το οποίο περιγράφει τι θα μπει κάτω από το μενού και τις απαραίτητες πληροφορίες για να μπορέσει το πρόγραμμα να καλέσει την εφαρμογή σας (πλήρες όνομα, τρέχον directory, μέγεθος stack κ.λπ.). Το αρχείο αυτό συνήθως τοποθετείται στο directory S:.



Το ToolManager 1.4 όμως ξεχωρίζει σε αυτό ακριβώς το σημείο. Το αρχείο καθορισμού των παραμέτρων του μπορεί να φτιαχτεί interactively από το χρήστη μέσω του WorkBench και του ToolManager Window. Αυτό το κάνει πολύ πιο εύχρηστο και ευέλικτο σε μικροδιορθώσεις και προσθήκες (που θα είναι πολλές, ειδικά στην αρχή).

Εκτός αυτού, αν κάποιο tool το χρησιμοποιείτε συχνά, μπορείτε να του αφιερώσετε κάποιο πλήκτρο, το οποίο να το καλεί, χωρίς χρήση του mouse.

Αυτό όμως δεν είναι τίποτε μπροστά στη δυνατότητα του προγράμματος να παρουσιάζει τα αντικείμενα του μενού σαν icons στην οθόνη του WorkBench.

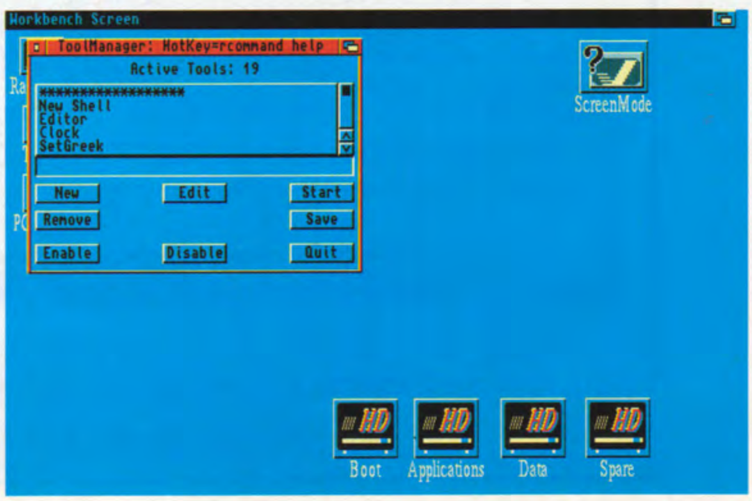
Και όχι μόνο σαν icons αλλά μπορεί να χρησιμοποιεί για σύμβολο απεικόνισης κάποια brush (ναι!!! Κοινή iff brush από ζωγραφικό πρόγραμμα) της επιλογής μας και όπου θέλουμε πάνω στην οθόνη.

Πρόκειται για ένα utility υποδειγματικό σε λειτουργία και λειτουργικότητα, απαραίτητο αν χρησιμοποιείτε το WorkBench και hard drive. Το μόνο, σχεδόν ασήμαντο, bug που διαπιστώθηκε είναι ότι χάνει (σπάνια) μερικά πατήματα του ποντικιού. Η δεύτερη προσπάθεια όμως είναι πάντα επιτυχής.

Το πρόγραμμα είναι φυσικά PD, και μάλιστα από τα πολύ καινούρια, και αυτή τη στιγμή υπάρχει στην CompuLink και είναι στη διάθεση των συνδρομητών της.

Ο κατασκευαστής του είναι ο Stefan Becker, Holsteinstrasse 9, 5100 Aachen, GERMANY, και μπορείτε να τον απασχολήσετε, αν νομίζετε ότι κάτι λείπει από το πρόγραμμα....





Public Domain

Amiga, αν ο χειριστής ξέρει τι πρέπει να κάνει.

Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του DEMO είναι τα MODELER 3-D από την Aegis, το DELUXE PAINT 2 της Electronics Arts και το Videoscape 3D από την Aegis πάλι.

Το demo, όπως φαίνεται και από τους τίτλους που χρησιμοποιήθηκαν, είναι αρκετά παλιό, παρόλ' αυτά καλό και μικρό. Σκεφτείτε τι μπορεί να γίνει σήμερα, με τα τρομερά προγράμματα που έχουν εξελιχθεί στην κοινότητα της Amiga....

Στα demos της CompuLink, μπορείτε να βρείτε το Too Much 3D, μαζί με άλλα εξίσου αξιόλογα δείγματα τέχνης υπολογιστών.

GAMES

Fortune
(Amiga)

Ο όρος παιχνίδι σίγουρα δεν αντικατοπτρίζει την πραγματικότητα για το Fortune.

Το ίδιο ισχύει και για τον τίτλο του προγράμματος.

Πού αλλού όμως να το κατατάξεις και πώς να το ονομάσεις; Ισως μια κατηγορία του στιλ "ΚΟΥΦΑ" να ήταν ό,τι πρέπει για το Fortune. Μη νομίσετε ότι κάνει κάτι λειτουργικό ή ότι θα σας βοηθήσει να σκοτώσετε λίγη ώρα, λύνοντας κάποιο pazzle ή σκοτώνοντας κιτρινιάρικα ανθρωπάκια.

Το μόνο που κάνει είναι δηλώσεις. Το τρέχεις και στα λέει χύμα.

Π.χ.: Ο αγώνας μεταξύ των οπαδών Chealsy - Millwall διακόπηκε για 90 λεπτά σήμερα, όταν είκοσι δύο ποδοσφαιριστές μπήκαν στο γήπεδο, και άλλα πολλά τέτοια που μπορεί να σπρώξουν τον αθώο και ανήξερο user στην αυτοκτονία.

Στα features του προγράμματος, περιλαμβάνεται ομιλία και εκτύπωση των κειμένων, ενώ μπορείτε να το έχετε σαν παράθυρο στην οθόνη του workbench, για να μη σας λείψει το χιούμορ του.

Πάντως έχει αρκετά μεγάλο ρεπερτόριο φράσεων και σπάνια θα σας επαναλάβει κάποια. Και από hardware ...

Ναι, μπορείτε να το τρέξετε και εσείς, χωρίς Amiga 3000, χωρίς σκληρό δίσκο, χωρίς 68030 ή μαθηματικό και ... χωρίς επέκταση μνήμης. Τρέξτε λοιπόν.

Το πρόγραμμα προσφέρεται στις PD βιβλιοθήκες από το συγγραφέα του, Jim Finnis, και όπως είναι απόλυτα αναμενόμενο ...υπάρχει στην CompuLink. Σίγουρα θα σας διασκεδάσει.

Public Domain

DC STUFFER

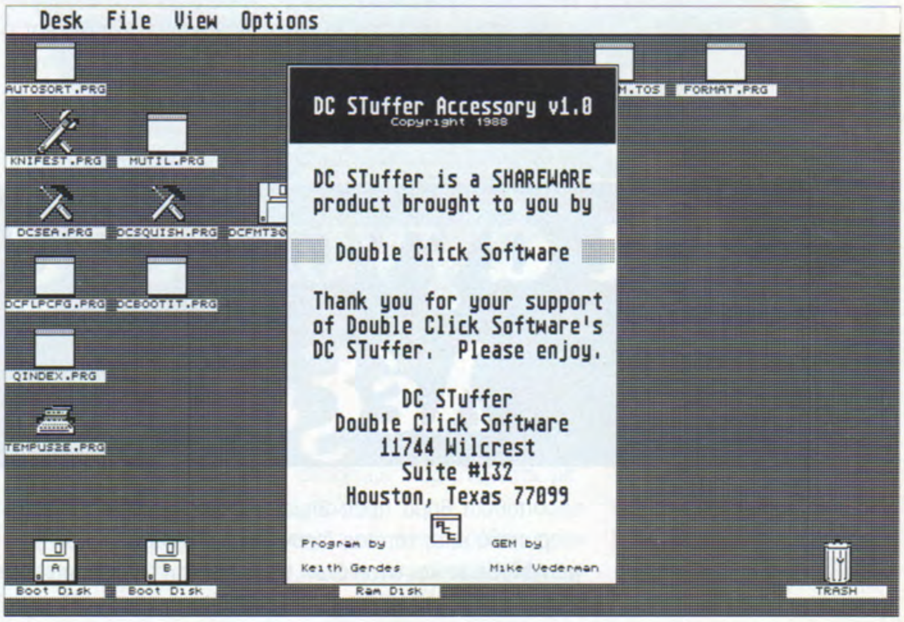
(ST)

Αλλο ένα public domain utility από τη γνωστή Double Click Software, το οποίο κυκλοφορεί σαν accessory και επιτρέπει το "φόρτωμα" μέχρι 32 desk accessories, τη στιγμή που το GEM επιτρέπει μόνο έξι.

Φυσικά, ο τελικός αριθμός accessories που θα "φορτωθούν" εξαρτάται από τη μνήμη του υπολογιστή σας.

Εάν οι 32 desk accessories σάς φαίνονται λίγες, τότε στέλνοντας κάποιο μικρό χρηματικό ποσό στην Double Click μπορείτε να κάνετε upgrade στη version 1.0, που επιτρέπει να "φορτωθούν" όσες accessories θέλετε και χωράει η μνήμη σας.

Στην CompuLink θα βρείτε τη version 0.9 με το όνομα stuffer.arc και θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το compression utility arc.ttp.



Οι άγνωστες λέξεις...

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Ποια είναι η λογική πίσω από κάθε ενέργεια του υπολογιστή, στην προσπάθειά του να επιλύσει ένα πρόβλημα; Λύνονται όλα τα προβλήματα; Ας ρίξουμε μια ματιά στο εσωτερικό του μυαλού του υπολογιστή. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν είναι κάποιος μάγος, ώστε να μπορεί να εμφανίζει την απάντηση σε χρόνο μηδέν, για οποιοδήποτε πρόβλημα και χωρίς να κάνει κάποιες διεργασίες. Οπως και ο ανθρώπινος εγκέφαλος, ο ηλεκτρονικός χρησιμοποιεί πληροφορίες, στοιχεία και αποτελέσματα από άλλες διεργασίες, προκειμένου να κατακερματίσει ένα πρόβλημα σε μικρά τμήματα, να κάνει με λίγα λόγια τη συνολική προσπάθεια βήμα προς βήμα. Ας εξετάσουμε τα χαρακτηριστικά μιας τέτοιας διεργασίας. Το σύνολο των οδηγιών εντολών και στοιχείων, προκειμένου να φέρουμε εις πέρας μια εργασία, λέγεται αλγόριθμος. Οταν ο αλγόριθμος εκφράζεται με τέτοιο τρόπο, ώστε οι εντολές να εκτελούνται από έναν υπολογιστή, τότε τον ονομάζουμε πρόγραμμα.

Η χρησιμοποίηση των όρων algorithm και program είναι ανάλογη των όρων information και data. Ενας σωστός και ακριβής αλγόριθμος παρέχει την εγγύηση ότι θα επιλύσουμε το πρόβλημα ή ότι θα επιτελέσουμε τη συγκεκριμένη εργασία, με την προϋπόθεση ότι θα ακολουθήσουμε τις οδηγίες με ακρίβεια, χωρίς να ξεφεύγουμε από τις συγκεκριμένες εντολές.

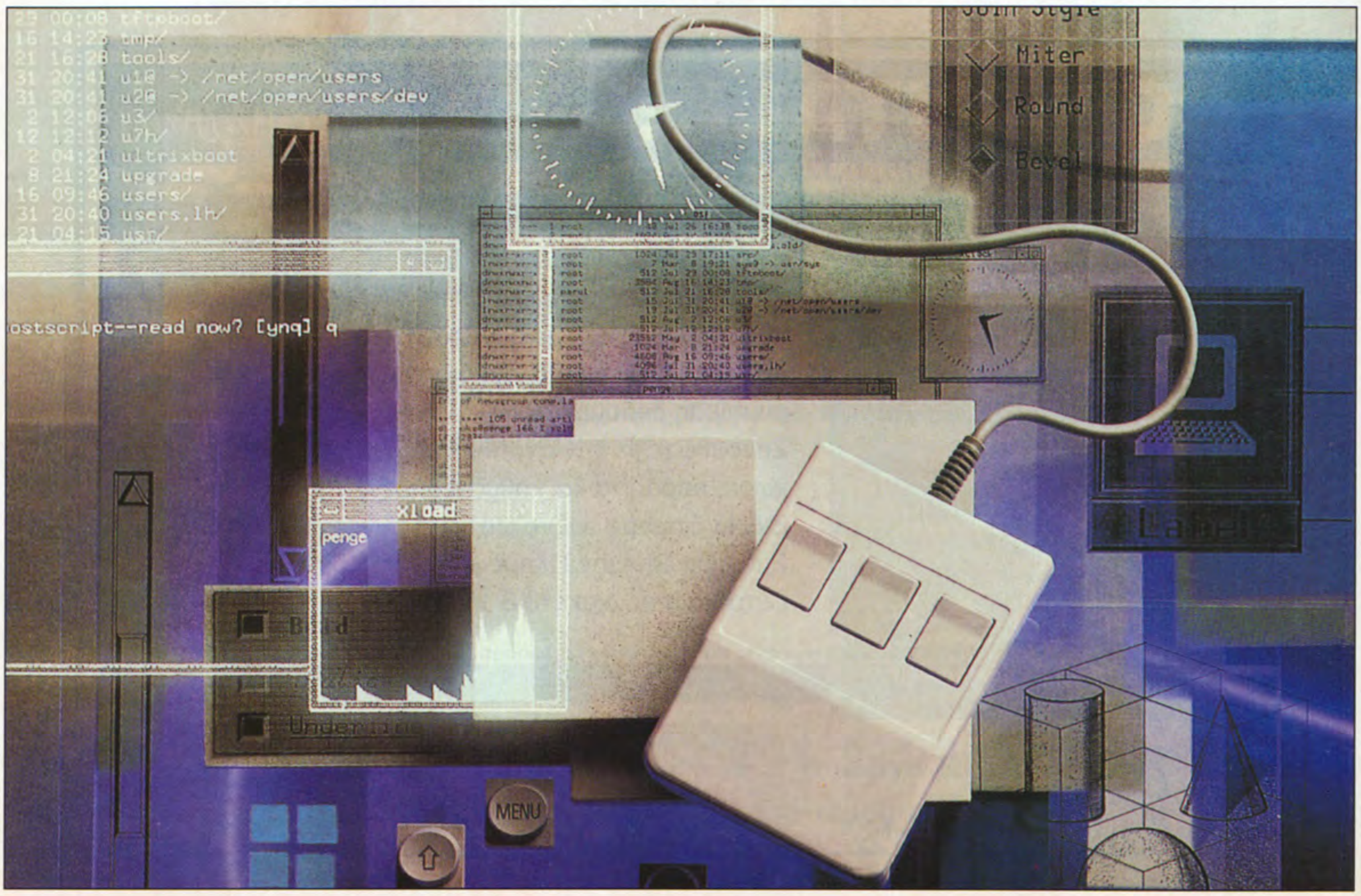
Η εγγύηση αυτή δίνεται μόνο, όταν ο αλγόριθμος διαθέτει τα ακόλουθα τρία χαρακτηριστικά:

1. Ενας αλγόριθμος πρέπει να είναι ακριβής. Δηλαδή, κάθε βήμα του αλγορίθμου θα πρέπει να καθορίζει με ακρίβεια και χωρίς να επιδέχεται αμφιβολία τι ενέργεια θα πρέπει να γίνει. Καμιά ασάφεια λοιπόν.

2. Ενας αλγόριθμος πρέπει να είναι αποτελεσματικός. Δηλαδή, δε θα πρέπει να υπάρχει εντολή που να μην εκτελείται ή που να μην τελειώνει. Για παράδειγμα έστω ότι ένας αλγόριθμος κάνει χρήση του π (π = 3,1415926535...), το οποίο δεν προσδιορίζεται με συγκεκριμένο αριθμό ψηφίων κι έτσι δεν θα έχουμε αποτέλεσμα.

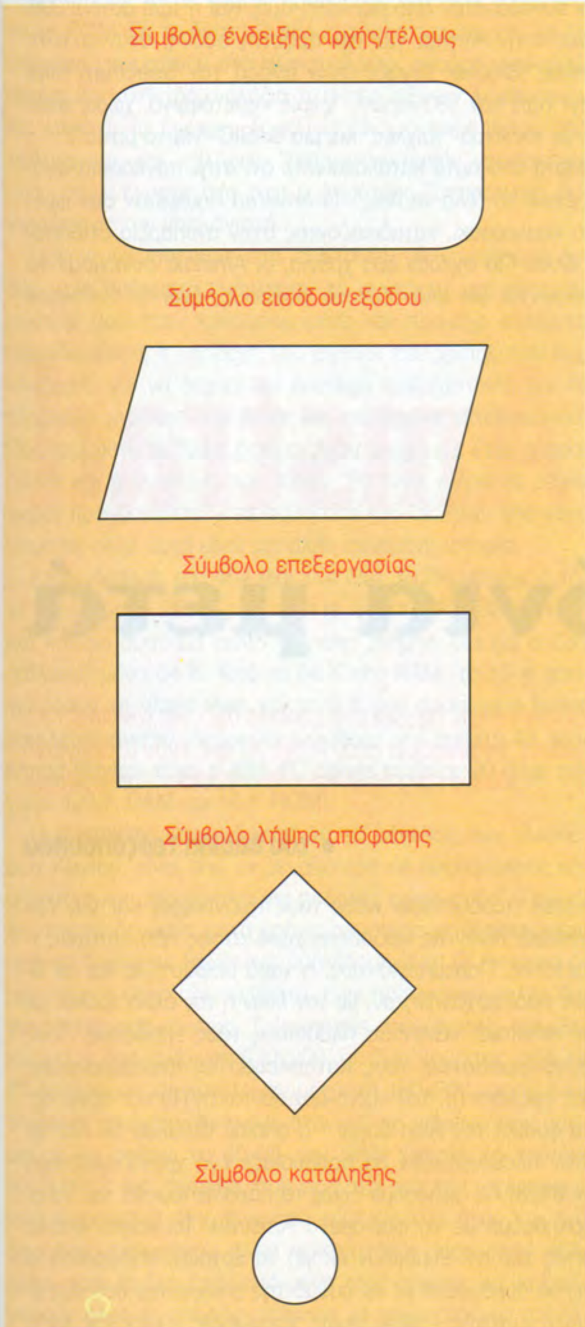
3. Ενας αλγόριθμος πρέπει να τελειώνει. Με λίγα λόγια, όταν ένας υπολογιστής εκτελεί έναν αλγόριθμο, πρέπει να φθάνει στον αντικειμενικό του σκοπό και να μην απομένουν άλλες εντολές για εκτέλεση.

Ενας τρόπος για να απεικονίσουμε έναν αλγόριθμο είναι το flowchart (διάγραμμα ροής του αλγορίθμου). Ενα



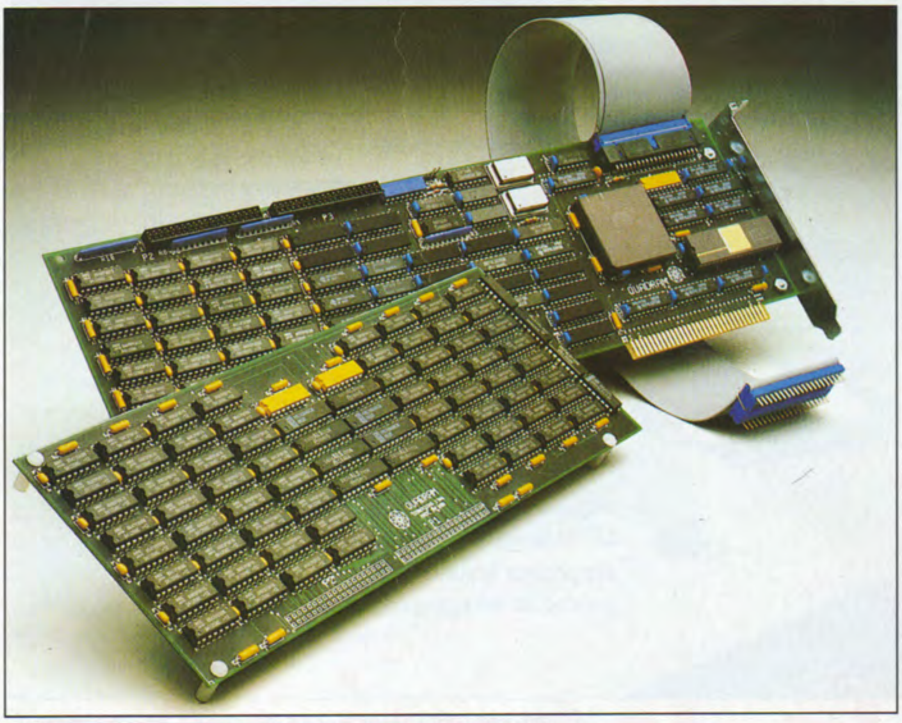
flowchart αποτελείται από κλειστά σχήματα που περιέχουν εντολές και συνδέονται μεταξύ τους με γραμμές. Για να διαβάσουμε ένα flowchart, θα πρέπει να ακολουθούμε τις γραμμές, πηγαίνοντας από σχήμα σε σχήμα και εκτελώντας τις εντολές που υπάρχουν σε κάθε σχήμα, όταν τις συναντάμε. Υπάρχουν ειδικά σύμβολα που δείχνουν την αρχή, το τέλος και γενικά όλο το διάγραμμα.

Τέτοια σύμβολα είναι και τα παρακάτω:



Το σύμβολο ένδειξης αρχής/τέλους περιέχει είτε τη λέξη START ή τη λέξη STOP, δείχνοντας έτσι την αρχή και το τέλος του flowchart. Το flowchart έχει πάντα ένα μόνο σημείο start, αλλά είναι πιθανό να διαθέτει περισσότερα του ενός stop.

Το σύμβολο εισόδου/εξόδου χρησιμοποιείται για εντολές εισόδου και εξόδου στοιχείων και αποτελεσμάτων αντίστοιχα.



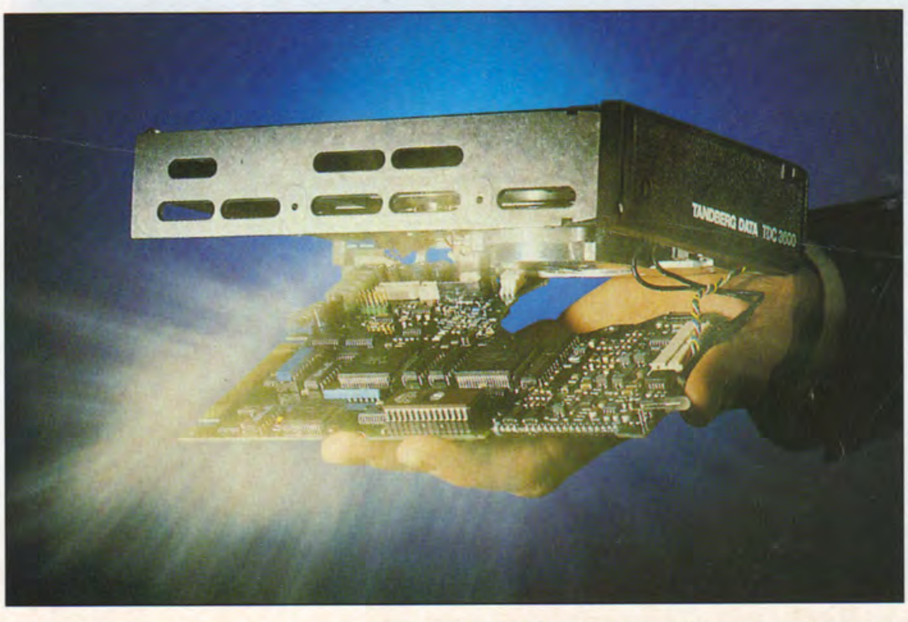
Κάθε είδος επεξεργασίας στοιχείων παριστάνεται με το ορθό παραλληλόγραμμο σύμβολο.

Το σύμβολο λήψης απόφασης είναι ένας ρόμβος που περιέχει μια κατάσταση. Αν η κατάσταση είναι αληθής, η διακλάδωση που έχει καθοριστεί ως αληθής θα ακολουθηθεί. Εάν η κατάσταση είναι ψευδής, τότε θα ακολουθηθεί η διακλάδωση που έχει καθοριστεί ως ψευδής. Δεν υπάρχει τρίτη επιλογή ή κατάσταση.

Το σύμβολο κατάληξης είναι ένα σύμβολο που χρησιμοποιείται για να καταλήξουν εκεί διαφορετικές διακλαδώσεις.

Εκτός από αυτά τα σχήματα υπάρχουν και διάφορα άλλα, για να δείξουμε εμφάνιση αποτελεσμάτων σε οθόνη, εκτυπωτή, χρήση υποπρογράμματος κ.λπ.

Αυτά όμως για την ώρα, φίλες και φίλοι. Εύχομαι να περάσετε ένα όμορφο καλοκαίρι. Θα επανέλθουμε το Σεπτέμβρη, για να μιλήσουμε για το hardware ενός υπολογιστή. Ως τότε, προσοχή στην τρύπα του όζοντος!



Ηταν γύρω στο Νοέμβρη του 1984, όταν κάποιος κύριος Ζάχαρης (ο κατά κόσμον Alan Sugar) έβγαλε στην αγορά της Αγγλίας ένα μηχάνημα που, από τις πρώτες κιόλας μέρες της εμφάνισής του, έκανε μια μικρή επανάσταση στο χώρο των τότε "προσωπικών κομπιούτερ", όπως μπορείτε να διαβάσετε στο έκτο τεύχος του PIXEL (Ιανουάριος '85). Εκείνο τον καιρό, ο πολύς Χρήστος Κυριακός ήταν απλώς ένας εξωτερικός συνεργάτης σε ένα περιοδικό που λεγόταν κάπως σαν "ρίξελ" ή μπορεί και "πίξελ", που το ήξεραν δέκα παρέες (κάτοχοι Spectrum και Commodore) και ανήκε σε μια μικρή (πολύ μικρή - όπως λέμε πτωχή πλην τιμία) εταιρία, την Compupress O.E.

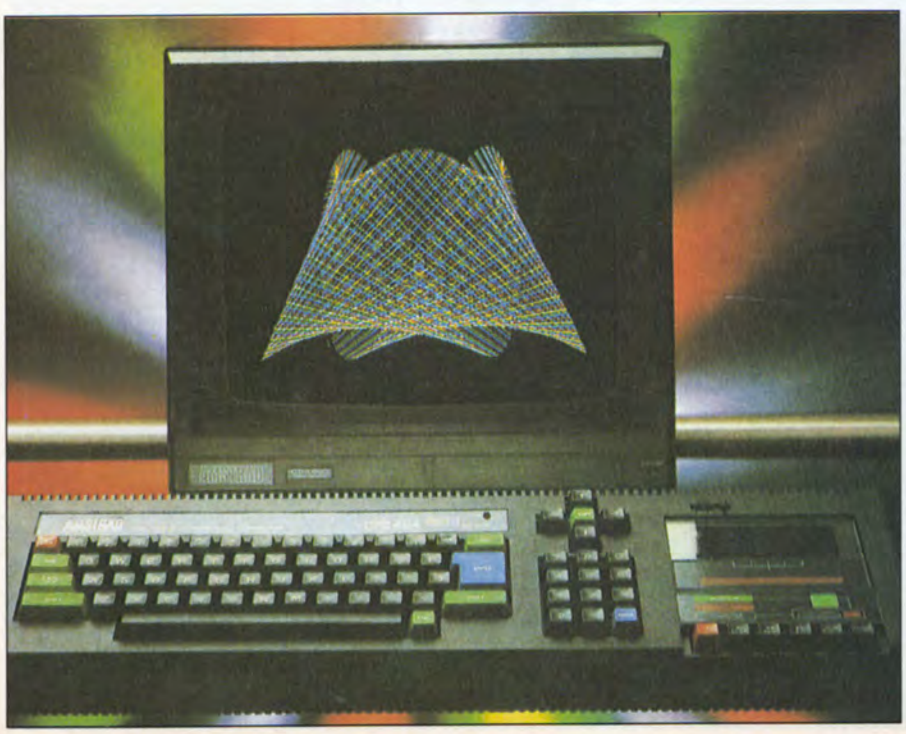
Αυτός λοιπόν ο υπολογιστής είχε ενσωματωμένο κασετόφωνο (τι ιδέα!), ενσωματωμένη οθόνη, ένα ποιοτικά καλό πληκτρολόγιο με ξεχωριστά τα πλήκτρα κίνησης του δρομέα και ξεχωριστά τα αριθμητικά. Τα τελευταία δε μπορούσες να τα προγραμματίσεις κατά τις ορέξεις σου. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, διέθετε μία από τις καλύτερες εκδόσεις της BASIC, η οποία συγκρινόταν μόνο με αυτή του "επαγγελματικού" BBC της ACORN. Υπήρχε ένα (στερεοφωνικό!) τσιπάκι ήχου της YAMAHA με τρία κανάλια ήχου και ένα λευκού θορύβου. Ολες οι απαραίτητες έξοδοι για να μη χρειάζονται πρόσθετα interfaces και - το σημαντικότερο - ήταν ο... μακρύτερος υπολογιστής της αγοράς (και, αν δεν κάνω λάθος, παραμένει). Βεβαίως, όλα αυτά θα ήταν η περιγραφή ενός απλά "καλού" υπολογιστή, αν δεν συνοδευόταν από μια καλή τιμή. Και η τιμή αυτού: 330 λίρες στην Αγγλία για την πράσινη οθόνη, όταν ο τότε "πολύς" Sinclair έβγαζε στην αγορά τον Spectrum Plus στην τιμή των 180 λιρών - χωρίς κασετόφωνο, χωρίς οθόνη, με πλήκτρα "τσίχλες" και μια BASIC "για τα μάτια".

Μετά από αυτά καταλαβαίνετε ότι στην παγκόσμια αγορά έγινε το "έλα να δεις". Ο Amstrad πουλιόταν σαν φρέσκο κουλουράκι, καταδικάζοντας στην ανυπαρξία οτιδήποτε άλλο. Για σχεδόν δύο χρόνια, οι Amstrad συνέχισαν να πωλούνται με απίστευτους ρυθμούς, ενώ τα Software

Το φαινόμενο Amstrad
10 Χρόνια μετά

"Press CTRL + small ENTER key to run program". Αυτό ακριβώς θυμήθηκα, όταν ο αγαπητός αρχισυντάκτης διέταξε ένα Looking back για τον Amstrad. Ηταν ο μοναδικός – στην αρχή – τρόπος για να τρέξει ένα πρόγραμμα. Οπως βεβαίως θα καταλάβατε, αναφέρομαι στον Amstrad 464, έναν υπολογιστή που για την εποχή του ήταν περίπου... αποκάλυψη.

• του Βασίλη Τερζόπουλου



Houses παρουσίαζαν κάθε τους πρόγραμμα και για τον Amstrad, δίνοντας πρόσθετη χαρά στους ήδη ευτυχείς ιδιοκτήτες. Παρεμπιπτόντως, η χαρά μοιράστηκε και σε όλους όσοι ασχολήθηκαν, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, με τον Amstrad, κάνοντας πλούσιους τους εμπόρους, τους προγραμματιστές, τους κατασκευαστές περιφερειακών, τους hackers (!), τον κύριο αρχισυντάκτη (!!) και πάνω απ' όλα φυσικά τον Alan Sugar - ο οποίος βεβαίως, αν δεν γινόταν πλούσιος, δεν θα παρουσίαζε ένα χρόνο αργότερα τον 6128! Ας αφήσουμε όμως τα παραλειπόμενα, για να ασχοληθούμε με το φαινόμενο Amstrad. Τω καιρώ εκείνω (εκτός του ότι θυμόμουν ακόμη τα αρχαία), αποφάσισα κι εγώ να συμβαδίσω με το ρυθμό της εποχής και βεβαίως έγινα ο ευτυχής - πλην όμως χρεωμένος - κάτοχος ενός CPC 464. Από υπολογιστές δεν είχα ιδέα, όμως είχα αγοράσει ένα κομπιούτερ, και μάλιστα σε προσφορά. Στην προσφορά περιλαμβάνονταν και 12 ολόκληρα προγράμματα. Πολλοί από εσάς θα πέρασαν - όπως κι εγώ - το πρώτο τους εικοσιτετράωρο πάνω στον υπολογιστή με καφέ, νερό και παιχνίδι. Πολύ δε περισσότερο, αν αυτός ήταν ο πρώτος υπολογιστής τους (εδώ που τα λέμε σίγουρα ήταν, γιατί ο Commodore ήταν απλά παιχνιδομηχανή και ο

Spectrum παρέμεινε στη λίθινη εποχή). Θυμάμαι αυτό το "Oh Mummy" που προσφερόταν μαζί με το 464. Είχα φτάσει σε σημείο να κοιμάμαι και να ονειρεύομαι μούμιες να με κυνηγούν σε ατέλειωτους διαδρόμους (αμέσως μετά άρχισα να ψάχνω τρόπους για άπειρες ζωές, πριν ακόμη μάθω καλά την Basic, αλλά αυτό αποτελεί μέρος ενός επόμενου άρθρου - τα πρώτα βήματα ενός χακερά). Πρέπει εξάλλου να γνωρίζετε ότι η σειρά CPC είχε όνομα. Μη γελάσετε, γιατί στη ROM των 464, 664, 6128 υπάρχει το όνομα Arnold! Αν με κάποιο πρόγραμμα αρχίσετε να ψάχνετε τη ROM, θα το δείτε! Ο 464 είχε ωραία εμφάνιση, με τα διάφορα χρωματάκια στο πληκτρολόγιο, σκούρο γκρι περίβλημα και πλήκτρα, γαλάζια πλήκτρα ειδικών λειτουργιών και κόκκινο το Escape. Το πληκτρολόγιο ήταν, εκτός από πολύχρωμο, και... πλήρες, "τύπου ηλεκτρικής γραφομηχανής", όπως έγραφε στο τεστ ο Δημήτρης Τσουροπλής, δοκιμάζοντας τον υπολογιστή.

Πριν προχωρήσουμε στα ενδότερα, να θυμηθούμε ότι δύο τρία πράγματα ενόχλησαν το συντάκτη μας τότε: το manual που ήταν κακογραμμένο και περιείχε ελάχιστα παραδείγματα, η υποδοχή του joystick που χρειαζόταν διακλαδωτή, για να δεχτεί και δεύτερο (μαζοχιστικό), και το έγχρωμο monitor που ήταν και παρέμεινε απελπιστικό. Προγράμματα βεβαίως δεν υπήρχαν ακόμη και έτσι εκφραζόταν και η ανησυχία του τύπου "θα είναι κρίμα να μείνει χωρίς προγράμματα" - τα παθήματα του QL ήταν από τότε γνωστά, αλλά αυτή είναι μια άλλη πονεμένη ιστορία.

Στα ενδότερα του 464 (και των 664, 6128) υπήρχε ο τότε πανίσχυρος Z80A, που έτρεχε στα 4 MHz, 32 K ROM και κάποιο σύστημα σελιδοποίησης μνήμης, μια και ο Z80 "έβλεπε" μόνο 64 K. Από τα 64 K της RAM, τα 10 K αποτελούσαν τη Video Ram και τα 5 K ένα προσωρινό buffer του λειτουργικού. Απέμεναν ελεύθερα στο χρήστη 43 ολόκληρα Kbytes, όταν ο IBM PC άφηνε περίπου 90 (είχε σύνολο 128 K RAM και 16 K ROM).

Ο συντάκτης μας ανέφερε ότι το μέγεθος των ελεύθερων Kbytes "είναι από τα μεγαλύτερα σε προσωπικούς κομπιούτερ και υπεραρκετό για σοβαρές εφαρμογές". Πού να φανταστεί ότι μόνο εφτά χρόνια αργότερα οτιδήποτε κάτω από τα 4 Mbytes θεωρείται παιχνιδομηχανή! Ο Amstrad όμως είχε κι άλλα προτερήματα. Είχε πραγματικά καλές δυνατότητες απεικόνισης. Τρία modes απεικόνισης, που ξεκινούσαν από ανάλυση 640x200, με δύο χρώματα (από τα 27 διαθέσιμα) και κατέληγαν μέχρι τα 160x200, με 16 ταυτόχρονα χρώματα. Ανάλογο ήταν και το κείμενο που μπορούσε να φτάσει το 80x25 του IBM! Υπήρχε το τσιπάκι AY-3-8912 της Yamaha, που φρόντιζε για τον (στερεοφωνικό παρακαλώ) ήχο, δίνοντας τρία κανάλια ήχου και ένα θορύβου. Υπήρχαν κι άλλα πραγματάκια μέσα στον 464, αλλά αυτά τα δύο ήταν από μόνα τους αρκετά για να ξεκινήσουν όλες οι εταιρίες software να παρουσιάζουν παιχνίδια γι' αυτόν. Ας μην ξεχνάμε ότι σε ταχύτητα υπερτερούσε των Spectrum, C-64, Oric Atmos κ.λπ.

Σημείωση: Γύρω στους έξι μήνες μετά τον Amstrad, ήρθαν τα CP/M και Sorcery. Το πρώτο για τους "σοβαρούς" αποτελούσε εργαλείο, μια και έδινε πρόσβαση σε χιλιάδες προγράμματα, μεταξύ των οποίων πολλά επαγγελματικά (d-BASE, Compilers, κειμενογράφους κ.λπ.). Το δεύτερο αποτελούσε έναν καλό λόγο για να αγοράσεις Amstrad.



Αν έχετε δει το Sorcery να τρέχει στον 464, καταλαβαίνετε γιατί όλοι τον αγόρασαν. Μπορεί ο C-64 να είχε υπέροχα παιχνίδια και ο BBC πολύ καλές εφαρμογές, όμως πολύ σύντομα μόνο ο Amstrad είχε και καλές εφαρμογές και πολύ καλά παιχνίδια.

Ηρθε η ώρα να πούμε λίγα πράγματα για την Basic, την Locomotive Basic του Amstrad. Καλύτερα όμως να σταματήσουμε κάπου εδώ, γιατί η Basic αυτή δεν είναι καθόλου ξεπερασμένη ακόμα και σήμερα. Εξάλλου, ίσως να χρειάζεστε κάποιο σοβαρό λόγο για να αγοράσετε και το επόμενο τεύχος του PIXEL! Αναμείνατε λοιπόν στο ακουστικό σας...



PIXEL

Software Boutique

GAMES

- Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.
- Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε
- Πώς;
  Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:
  ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ (PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
  Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ήρθε η άνοιξη στην PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE

Ανοιξιάτικες Ευκαιρίες και Προσφορές

ΚΑΙ... ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΤΟ 3601761

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!!!

COMMODORE DISK

ADIDAS CD	1.200
TOTAL RECAL LCD	1.400
CAPTAIN FIZZ - CD	1.200
NARC CD	1.500

OMMODORE CAS.

JAWS - CC	900
DENARIS - CC	1.000
ADIDAS CC	800
CAPTAIN FIZZ CC	900
THE GAMES - CC	1.000
LED STORM - CC	1.000
THE DEEP CC	1.000
WAR MACHINE CC	600

AMSTRAD DISK

TIGER ROAD - AD	1.100
ENLIGHTENMENT DZUIO II AD	1.600
ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ AD	600
SPACE RACER AD	1.200
ELIMATOR AD	1.200
HOT ROD AD	1.100

AMSTRAD CAS.

HIGH STEEL - AC	900
CAPTAIN BLOOD - AC	800
THE DEEP - AC	900
GALACTIC AC	800
CHASE H.Q AC	900
LED STORM - AC	900
OVER LANDER AC	850
HOT ROD AC	900

PC 5.25 - PC 3.5

NEVER MIND - PC 5 1/4	1.500
ARCADE I PC 5.25	1.300
ARCADE II PC 5.25	1.500
MYSTERY OF MAMMY PC 5.25	3.500
VOYAGER PC 5 1/4	2.500
ΕΚΠ/ΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡ/ΤΑ PC 3.5	1.200
4D PC 5.25 AND 3.5	2.500
LIFE AND DEATH II PC 3.5	5.500
ACES HIGH IBM/PC	1.500
CLUB CASINO PC 5.25	1.400
ARCADE I PC 3.5	1.300
STRATEGY GAMES PC 5.25	1.200

JUNGLE HUNT PC 5.25	1.200
VOYAGER PC 3 1/2	2.500
TREASURE TRAP PC 5.25	2.450
S.D.I. PCS	1.900
RANX PC 3.5	1.900

AMIGA 500

SECONDS OUT AMIGA	1.400
KARTING GRAND PRIX AMIGA	1.350
PROSPECTOR AMIGA	1.200
PANG AMIGA	1.900
DEATHTRAP AMIGA	1.800
HIGH STEEL AMIGA	1.400
GLADIATORS AMIGA	1.300
CAPTAIN FIZZ AMIGA	1.450
OBLITERATOR AMIGA	1.700
EAGLES NEST AMIGA	1.300
AMEGAS AMIGA	1.400
OUTLANDS AMIGA	1.600
SLY-SPY AMIGA	1.700
THUNDER BLADE AMIGA	1.500
GOLD OF REALM AMIGA.	1.500
EYE OF HORUS AMIGA	1.300
4 X 4 - CA	1.400
ANARCHY AMIGA	1.700
THUNDER STRIKE AMIGA	1.500
MANCHESTER UNITED Amiga D	1.400
LED STORM AMIGA	1.400
WAR MACHINE AMIGA	1.300
TERROPODS AMIGA	1.500
JOE BLADE AMIGA	1.300
EXTENSOR AMIGA	1.300
BATTLE COMMAD AMIGA	1.600
ECO PHANTOMS AMIGA	1.600
MAN HUNTER II - AMIGA	4.500

ATARI ST

FALLEN ANGEL - ATARI ST.	1.450
BAAL - ATARI ST	1.400
BATMAN ATARI ST D	1.450
CHASE H.Q ATARI ST	1.350
RAINBOW ISLAND ATARI ST D.	1.300
PURPLE SATURN DAY - ATARI.	1.400
PUZNIC ATARI ST.	1.700
THEME PARK MYSTERY ATARI ST	1.600
THE MONSTERS AMIGA	1.300
ALL TIME FAVORITE ATARI.	1.450
THIRD COURIER ATARI ST	1.300
WARHEAD ATARI ST	1.400
SPACE QUEST II ATARI	3.000
SPACE QUEST III ATARI	3.500
POLICE QUEST II ATARI	3.500
GLADIATORS ATARI	1.200
EXTENSOR ATARI	1.200
ARENA ATARI.	1.000
ROAD BLASTERS ATARI ST	1.200
WAR MACHINE ATARI ST	1.400
JOE BLADE ATARI ST	1.450
KING QUEST III ATARI ST	4.000
KING QUEST ATARI ST	3.000
CAPTAIN FIZZ ATARI	1.400
EAGLES NEST ATARI ST	1.300
JAWS - ATARI ST	1.300
NEVER MIND - ATARI ST	1.500
LIGHT FORCE ATARI ST D	1.400
OPERATION THUNDERBOLT ST	1.450
CAPT. BLOOD - ATARI	1.300
THE DEEP - ATARI	1.300
BATTLE COMMAND ATARI ST	1.600
DEFENTERS OF EARTH ATARI	1.400
JACK NICKLAUS Atari ST D	1.250
OBLITERATOR ATARI	1.500
COLONEL'S BEQUEST ATARI ST	4.500
OUTLANDS ATARI ST	1.400
SPACE QUEST ATARI.	2.500
POLICE QUEST I ATARI.	3.000
MAN HUNTER (NEW YORK) ATARI	3.500
LAST DUEL ATARI ST.	1.300
TERROPODS ATARI	1.500
CHRONO QUEST I ATARI.	1.600
SPACE HARRIER ATARI ST	1.700
HUMAN KILLING MACHINE ST	1.300
LOOKING FOR LOVE ATARI ST	2.500
KING QUEST II ATARI ST	3.500
MENACE ATARI	1.600
HIGH STEEL ATARI	1.300

SPECTRUM CAS.

TOOBIN SC	1.000
CHASE H.Q SC	850
LICENCE TO KILL - SC.	900
PACMANIA - SC	800
RUN THE GAUNTLET - SC	900
THE DEEP - SC	900
CAPTAIN FIZZ SC	800
HOT ROD SC.	900
NEW ZEALAND STORY SC	800
HARD DRIVIN - SC	900
THE GAMES - SC	800
CAPT. BLOOD - SC	800
A.P.B. - SC	900
HIGH STEEL SC.	900
WEC LE MANS SC.	1.000

GAMES

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ
4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ
ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΑΞΙΑΣ 2.500 ΔΡΧ.

ΜΗΝ ΑΡΓΕΙΤΕ
ΓΙΑΤΙ Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ
ΜΟΝΟ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK!

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

PIXEL 80

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

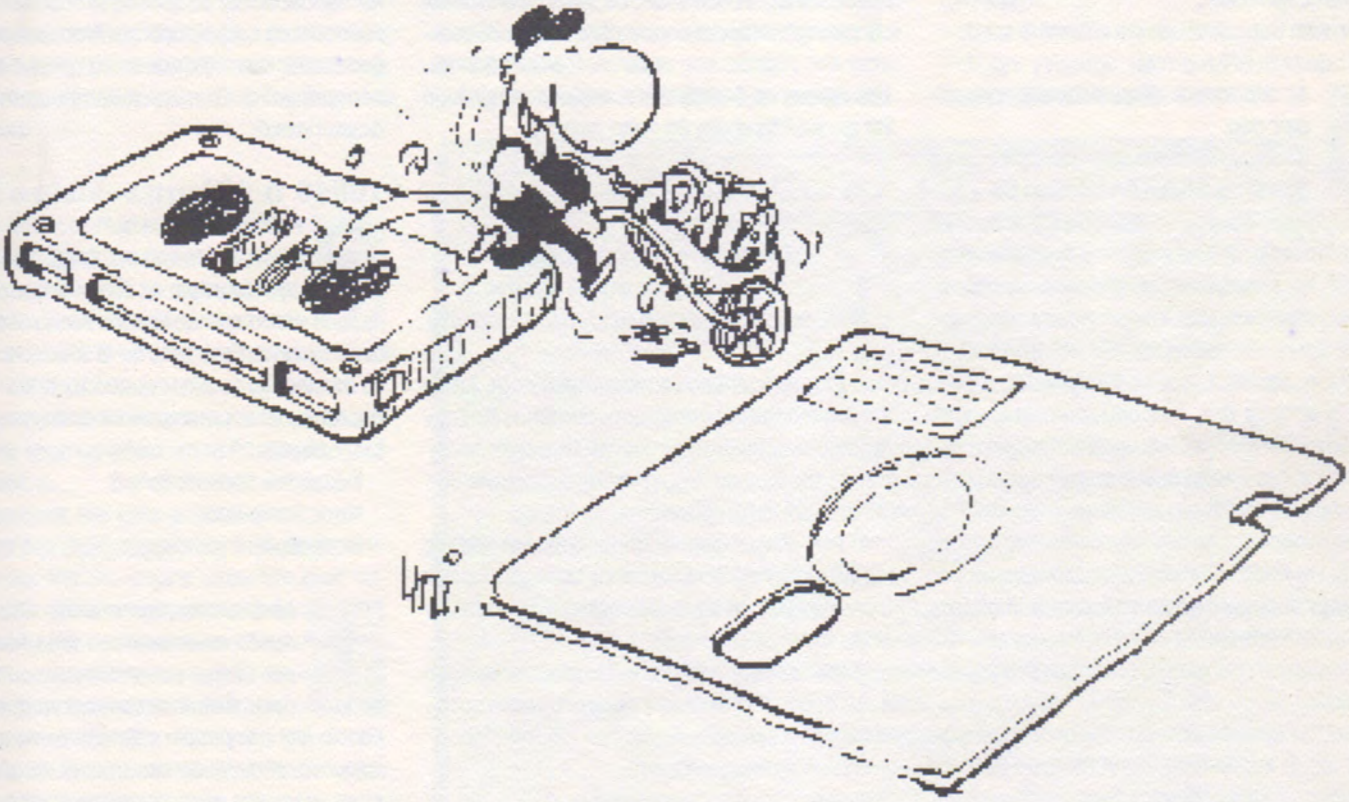
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***

**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Από Amiga σε PC

? Αγαπητό Pixel,
Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Είμαι και εγώ κάτοχος μιας Amiga 500. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές απορίες μου: α) Επειδή θέλω να δουλέψω με προγράμματα (όπως WS 2000+, DBaseIII+), η AT-ONCE είναι κατάλληλη για τα παραπάνω; β) Εχω και ένα Sega Game Gear. Θέλω να μου πεις περίπου πόσο κοστίζει ένα παιχνίδι; γ) Σε μερικά παιχνίδια μού βγάζει το μήνυμα "Use Diskdoctor to correct it". Τι είναι και πώς μπορώ να το διορθώσω;

Ιωάννης Ιωαννίδης
Θεσ/νίκη

! *Ας περάσουμε κατευθείαν στις ερωτήσεις σου.*

α) Θεωρητικά τα προγράμματα αυτά πρέπει να δουλέψουν με αυτή την κάρτα. Ποτέ όμως δεν ξέρεις τι πρόβλημα μπορεί να παρουσιάσει στα συγκεκριμένα προγράμματα. Πάντως, σε ενημερώνω ότι υπάρχουν πολλά αξιόλογα προγράμματα και για Amiga που υποστηρίζουν και δεδομένα από IBM υπολογιστές.

β) Γύρω στις 10.000 με 15.000 δραχμές.

γ) Το μήνυμα αυτό μπορεί να σημαίνει τρία πράγματα! Μπορεί αρχικά να σημαίνει ότι η δισκέτα σου έχει κάποιο λάθος από τη συχνή χρήση ή από άλλη αιτία.

Χρησιμοποίησε λοιπόν το diskdoctor από το CLI, για να διορθώσεις τη ζημιά. Δεύτερο, αν στη συνέχεια σου εμφανιστεί το icon της δισκέτας και γράφει NDOS, σημαίνει ότι η δισκέτα σου δεν αναγνωρίζεται από το DOS, όμως δεν έχει κανένα πρόβλημα.

Τέλος, μπορεί να σου έχει εγκατασταθεί κάποιος ιός (π.χ. Saddam), δίνοντάς σου αυτά τα μηνύματα. Χρησιμοποίησε κάποιο καλό αντιβιοτικό όπως το Virus Checker, που πρόσφατα ανανεώθηκε με τη νέα έκδοση 6.03.

Πρόβλημα κάρτας

? Αγαπητό Pixel,
Είμαι κάτοχος ενός IBM/PC και έχω μια απορία σχετικά με ένα παλιό αλλά πολύ ωραίο game. Πρώτα είχα μια μονόχρωμη κάρτα (Hercules), μετά αγόρασα μια VGA. Στην Hercules αυτό το παιχνίδι έπαιζε κανονικά, χωρίς κανένα πρόβλημα. Ομως στην VGA δεν μπορούσα να ξεχωρίσω τίποτα, ενώ εμείς γνωρίζουμε ότι η VGA τρέχει όλες τις κατώτερες κάρτες γραφικών. Τι συμβαίνει;

Σάββας Καραγιάννης
Ρόδος

! *Πράγματι, η VGA μπορεί να εξομοιώσει όλες τις κατώτερες κάρτες, φτάνει τα προγράμματα που θα τρέξεις να μην είναι αποκλειστικά γραμμένα για μια από αυτές. Τότε συνήθως με την κάρτα δίνεται και κάποιο προγραμματάκι που κάνει πλήρη εξομοίωση της κάρτας που υποστηρίζει το παιχνίδι. Ετσι πρέπει να διαλέξεις την Hercules εξομοίωση και το πρόβλημά σου θα λυθεί αμέσως.*

Amos Χαμός!!!

? Αγαπητό Pixel,
Μου φαίνεται περιττό να γράψω κολακευτικά λόγια για την ύλη σου, γι' αυτό μπαίνω κατευθείαν στα ερωτήματά μου:

α) Εχω γράψει μερικά προγράμματα σε Amos Basic, τα οποία είναι αρκετά μεγάλα (γεμίζουν περίπου μια δισκέτα το καθένα). Πώς είναι δυνατόν να τρέχουν αυτά τα προγράμματα, όταν βάζω τη δισκέτα στο drive;

β) Πώς είναι δυνατόν να αποθηκεύω εικόνες και μουσική στη RAM, ώστε να μη φορτώνονται συνέχεια και να τις καλώ όποτε θέλω με την Amos Basic;

γ) Πώς είναι – αν είναι – δυνατόν να τρέξει η A500 δύο ή περισσότερα προγράμματα ταυτόχρονα στην Amos;

Ελπίζω να μη σε κούρασα.
Φιλικά,
Μιχάλης Καρόγλου

! *Φίλε Μιχάλη,*
Θα μπω κατευθείαν στις ερωτήσεις σου:

α. Υπάρχουν δύο λύσεις στο πρόβλημά σου. Την πρώτη πιθανότατα να την γνωρίζεις και λέγεται RAMOS. Το Ramos δίνεται μαζί με την Amos Basic και αναλαμβάνει να σου κάνει ακριβώς αυτό που θέλεις: Να τρέχει το πρόγραμμα με το που θα βάλεις τη δισκέτα στο drive, χωρίς να είσαι αναγκασμένος να φορτώσεις την Amos Basic. Η δεύτερη λύση λέγεται Amos Compiler. Ο Compiler είναι πιο συμφέρουσα λύση, αφού, εκτός τού ότι σου δίνει τη δυνατότητα να τρέξεις τα προγράμματα από το CLI και το Workbench, τα συμπιέζει σε πολύ μεγάλο βαθμό, με αποτέλεσμα να καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο στη δισκέτα. Προσφέρει ακόμα πολλά πλεονεκτήματα έναντι του Ramos.

β. Είναι πολύ απλό! Η εικόνα και η μουσική μένουν στη μνήμη. Ετσι, τη δεύτερη φορά δεν είναι απαραίτητο να τις ξαναφορτώσεις. Απλά, ανακάλεσέ τες από τη μνήμη με τις αντίστοιχες εντολές (όπως music 1, για να ανακαλέσεις το μουσικό κομμάτι που έχεις αποθηκεύσει σαν πρώτο).

γ. Ανάλογα με το τι εννοείς. Αν, για παράδειγμα, τα προγράμματα τα περάσεις από Compiler και στη συνέχεια τα τρέξεις από το CLI. Αν πάλι θέλεις να τα τρέξεις από την Amos μπορείς να τα φορτώσεις σαν .ACC και να τα τρέχεις σαν υποπρογράμματα. Το manual είναι παραπάνω από διαφωτιστικό!

1084S ή άλλο;

? Αγαπητό περιοδικό,
Θα μπω γρήγορα στο θέμα, μια και τα συγχαρητήρια σε ένα τέλειο περιοδικό είναι περιττά. Εχω μια Amiga 500 και σκέφτομαι να πάρω έναν INFO 386SX/16 και θέλω να σε ρωτήσω το εξής: γίνεται το 1084S monitor της Amiga να μπει και στον INFO και, αν ναι, θα έχει χρώματα;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Νίκος Παπανώτας
Θεσσαλονίκη

! *Σε ευχαριστούμε κι εμείς. Παρόλο που έψαξα, το manual του 1084 δεν αναφέρει τίποτα για υπολογιστές PCs. Είναι όμως βέβαιο ότι μπορεί να συνδεθεί με κάποιο IBM compatible και μάλιστα να εμφανίσει χρώματα. Η ανάλυση που μπορεί να απεικονίσει είναι μέχρι και αυτή της κάρτας EGA. Τώρα η σύνδεση γίνεται με το κατάλληλο καλώδιο που συνοδεύει το monitor 1084S και ενώνει τον υπολογιστή με τη θύρα TTL RGB. Ελπίζω να σε βοηθήσαμε αρκετά.*

Atari Drives

? Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετό καιρό. Εχω ένα Atari 520 STE και ψάχνω να αγοράσω ένα δεύτερο disk drive. Αφού έψαξα στα περισσότερα καταστήματα, ξεχώρισα ένα drive των 0,5 MB. Αυτό που θα ήθελα να ρωτήσω είναι αν μπορεί αυτό το drive να γράψει και να διαβάσει μια δισκέτα των 720 KB double sided. Αν όχι, μέχρι πόσα μπορεί να διαβάσει και να γράψει;

Το δεύτερο και τελευταίο ερώτημά μου είναι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

αν γίνεται να συνδεθεί monitor από έναν AT στον ST μου; Αν ναι πώς; Ευχαριστώ για τη φιλοξενία στον πολύτιμο χώρο σου,

Ζαβός Κων/νος
Βόλος

! Είναι φανερό ότι ένα disk drive των 512 KB δε μπορεί να γράψει, να διαβάσει ή να φορμάρει δισκέτες σε 720 KB. Το drive αυτό είναι single side drive και δυστυχώς θα δυσκολευτείς να βρίσκεις δισκέτες single side, εκτός αν χρησιμοποιήσεις double side δισκέτες. Το drive αυτό μπορεί να φορμάρει μια δισκέτα στα 360 KB μόνο. Οσο για το monitor, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες και δυστυχώς δεν μου δίνεις πληροφορίες γι' αυτό. Πάντως, μάλλον θα έχει πρόβλημα, χωρίς αυτό να είναι και βέβαιο.

PC-Engine απορίες

? Αγαπητό Pixel,

Κατ' αρχάς σε συγχαίρω για άλλη μια φορά σχετικά με την ωραία προσπάθειά σου για το περιοδικό, αν και κάτι που με στεναχωρεί είναι το ότι έχεις καταργήσει εδώ και καιρό τη στήλη "Console News", αν θυμάμαι καλά, όπου φιλοξενούσες τα ωραιότερα Console Games για Sega και ειδικά για το PC-Engine, που με ενδιαφέρει.

Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1. Γιατί δεν έχεις παρουσιάσει ακόμα την κονσόλα χειρός NEC PC-Engine, όταν ήδη έχεις παρουσιάσει αυτές της Sega και της Nintendo;

2. Θα άξιζε τον κόπο να αποκτήσω τη συγκεκριμένη κονσόλα και πόσο περίπου στοιχίζει;

3. Πού θα μπορούσα να βρω τη διεύθυνση της αντιπροσωπίας της NEC;

4. Υπάρχει περίπτωση να περιμένω την παρουσίαση της κονσόλας;

5. Τα παιχνίδια της PC-Engine χειρός είναι συμβατά με την αντίστοιχη έκδοση PC-Engine, την επιτραπέζια;

Αυτές είναι οι ερωτήσεις μου, οι οποίες με απασχολούν σοβαρά, και θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις, διότι είμαι "χαμένος στο διάστημα" με λίγα λόγια!

Με εκτίμηση,
Αποστολίδης Κυριάκος

! Αγαπητέ φίλε Κυριάκο,

Οπως θα έχεις διαπιστώσει, η στήλη Console News ζει και βασιλεύει και αυτό το μήνα φιλοξενεί το φορητό PC-Engine. Το πρόβλημά σου όμως μεταφέρεται κάπου αλλού. Ας πάρουμε τις ερωτήσεις σου από την αρχή:

1) Οπως θα είδες, η κονσόλα χειρός της NEC παρουσιάζεται συνοπτικά σε ένα pre-review στην αντίστοιχη στήλη για τις κονσόλες. Αν διάβασες το άρθρο, θα διαπιστώσεις ότι η κονσόλα αυτή δεν έχει έρθει ακόμα στην Ελλάδα, ούτε καν στην Ευρώπη.

Αναμένεται ότι θα περάσει ακόμα αρκετός καιρός μέχρι να γίνει η επίσημη παρουσίαση της κονσόλας στην Ευρώπη. Οταν λέμε επίσημη παρουσίαση, εννοούμε ότι η NEC μέσω των αντιπροσωπιών της ανά την Ευρώπη θα διαθέσει το νέο μηχάνημα. Αυτό αυτόματα σημαίνει και υπεύθυνο service, σε περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά με το μηχάνημα. Ισως μάλιστα υπάρξει και κάποια ευρωπαϊκή έκδοση της κονσόλας. Θα δούμε...

2) Η κονσόλα είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί με πολύ καλή ανάλυση οθόνης. Οσο για την τιμή της φορητής κονσόλας της NEC, είναι άγνωστη αλλά θα φτάνει δυστυχώς τις 250 λίρες (90.000 δραχμές!)

3) και 4) Νομίζω ότι σου απάντησα ήδη.

5) Δεν γνωρίζω τίποτα, αλλά σύντομα θα έχουμε περισσότερα νέα.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΑΠΟ 500 ΣΕ PLUS

? Αγαπητό Pixel,

Σε αγοράζω από το τεύχος 35 και από εκείνο το τεύχος έχεις κάνει φοβερή πρόοδο. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 (1Mbyte) και έχω μερικές απορίες:

1. Εάν αγοράσω το Action Replay III, θα πρέπει να το συνδέσω στο expansion port, οπότε θα χρειαστεί να βγάλω τη μνήμη. Αυτό θα γίνεται κάθε φορά που πρέπει να συνδέσω το ARIII;

2. Για να κάνω την Amiga μου Plus, τι πρέπει να κάνω; Μπορεί να κάνει Boot από εσωτερικό drive, να έχει 512 KB παραπάνω κ.λπ.;

3. Εχω ένα φοβερό πρόβλημα με το mouse port της Amiga. Το mouse δεν προχωράει κανονικά, αλλά πηδά μερικά pixels κάνοντας απότομες κινήσεις, ενώ ταυτόχρονα δείχνει pixels διάσπαρτα στην οθόνη, κάτι σαν τα χιονάκια της TV. Το mouse δεν φταίει, γιατί το έχω αλλάξει. Θα βοηθούσε εάν αγόραζα μια καινούρια θύρα και την έφτιαχνα μόνος μου;

Τέλος, συγχαρητήρια σε όλους τους συντάκτες και στον καινούριο αρχισυντάκτη για την καταπληκτική δουλειά που κάνουν. Βασίλης Καστανάκης

! Σε ευχαριστούμε, φίλε Βασίλη,

για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε να μην σε απογοητεύσουμε. Ας δούμε όμως τις απορίες σου:

1. Το Action Replay III δεν συνδέεται στη θύρα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της Amiga. Συνδέεται στην αριστερή θύρα όπου συνδέεται ο σκληρός δίσκος. Αν και εκεί έχεις συνδέσει κάποια μνήμη, τότε δυστυχώς το πρόβλημά σου παραμένει.

2. Για να κάνεις την Amiga σου Plus; Αυτή είναι μια πραγματικά δύσκολη ερώτηση! Αυτό εξαρτάται από ένα πλήθος παραγόντων. Ας αναφέρουμε κάνα δυο, όπως η έκδοση της motherboard για παράδειγμα. Οι εκδόσεις 6 και 7 επιδέχονται διορθώσεις και μετατρέπονται ευκολότερα σε Plus. Αλλο πρόβλημα είναι το αν υπάρχει χώρος για 512 Kbytes (στις 6 και 7 υπάρχει). Πάντως, η μετατροπή είναι αρκετά ακριβή και φτάνει το ποσό των 60.000 δραχμών περίπου.

3. Η κακή κίνηση του mouse μπορεί να οφείλεται στην επιφάνεια όπου το κινείς. Αν πάλι δεν είναι αυτό, τότε μπορεί το πρόβλημα να είναι στο chip ελέγχου του ποντικιού και τότε χρειάζεται service. Μόνο σου δεν νομίζω να καταφέρεις πολλά. Πάντως, δεν πιστεύω ότι υπάρχει τέτοιο πρόβλημα. Οσο για τα χιονάκια, μάλλον οφείλονται στο γεγονός ότι δεν πρέπει να έχεις γειώσει την Amiga. Έτσι δημιουργούνται επαγωγικά ρεύματα ή στατικός ηλεκτρισμός που εκτονώνονται σαν χιονάκια. Απλά, γείωσε την Amiga σου.

Mr. Byte

Οπως κάθε μήνα, και αυτή τη φορά έχουμε συγκεντρώσει τις απορίες σας, για να σας προσφέρουμε τη βοήθειά μας στο θέμα που σας απασχολεί. Επιπλέον, όμως έχουμε και μία παρατήρηση από το φίλο Μανόλη Κυρτόπουλο, ο οποίος φαίνεται να έχει κάποια παράπονα. Αρχίζουμε λοιπόν με αυτό το γράμμα, το οποίο είναι λίγο διαφορετικό.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Deluxe Απορίες

? Αγαπητό Pixel, στο τεύχος 88 γράφετε ότι το Deluxe Paint IV ήταν άγνωστο στην Αγγλία, μέχρι πριν από 2 μήνες. Ο συντάκτης είναι μακριά νυχτωμένος, γιατί αλλιώς θα ήξερε ότι τα περιοδικά "βουίζουν" από το Σεπτέμβριο με Reviews εκτεταμένα. Πολλές είναι οι ανακρίβειες που γράφετε στα τελευταία τεύχη, π.χ. ότι τα Alien Breed και Project X υπάρχουν για ST, πράγμα που είναι λάθος.

Επίσης ότι μπαίνει το καινούριο chip για τα γραφικά της Plus. Σε όσα καταστήματα ρώτησα μου είπαν ότι δεν γίνεται.

Τέλος πάντων, ελπίζω να μη σας στεναχώρησα (!).

Και μια παράκληση: περισσότερα P.D. για Amiga (κάτι είπατε για Club...)

Μανόλης Κυρτόπουλος

! Φίλε Μανόλη,
όπως βλέπεις, αν και τα όσα γράφεις δεν μας τιμούν ιδιαιτέρως, το γράμμα σου δημοσιεύεται μέσα από τη στήλη, όπως θα γίνεται και με κάθε παρατήρηση-σχόλιο που θα λαβαίνουμε (είναι μάλιστα καλοδεχούμενα). Τώρα ας μου επιτρέψεις να δικαιολογηθώ για όσα μου καταμαρτυρείς.

Στο θέμα τού "μακριά νυχτωμένος": πιστεύω ότι είναι αυτονόητο, από τη στιγμή που γράφω θέματα για Amiga στο μεγαλύτερο περιοδικό του χώρου, στην Ελλάδα, θα πρέπει να διαβάζω, τουλάχιστον, τα 3 - 4 πιο γνωστά περιοδικά για Amiga, ανά τον κόσμο.

Ετσι είναι λίγο δύσκολο να είμαι τόσο μακριά νυχτωμένος, όσο λες.

Ισως θα έπρεπε να σκεφτείς το εξής: ότι τα άρθρα που δημοσιεύονται κάθε μήνα έχουν παραδοθεί στο περιοδικό σχεδόν ένα μήνα πριν κυκλοφορήσει (για να γίνει το Desktop Publishing).

Ετσι οι δύο μήνες πριν, για την περίπτωσή μας, είναι Ιανουάριος '92.

Μάλιστα, το Amiga Computing τον Ιανουάριο αφιερώνει ένα μικρό τμήμα του ένθετου φυλλαδίου του στο Deluxe Paint IV, αναφέροντάς το ως νέο πακέτο.

Βέβαια, το πρόγραμμα έχει εμφανιστεί νωρίτερα σε διάφορες διαφημίσεις καταστημάτων, ακόμη του έχει γίνει και παρουσίαση. Αυτό σημαίνει όμως ότι έγινε γνωστό;

Η Electronics Arts ακόμη και σήμερα δεν ξεχνά το κατά πολύ φθηνότερο DP III.

Τα καταστήματα από την άλλη τηρούν σιγή ιχθύος, επειδή θέλουν να ξεφορτωθούν το πάρα πολύ μεγάλο στοκ του επιτυχημένου αυτού προγράμματος. Πακέτα με Amiga 500 δίνονται στην Αγγλία με το Deluxe Paint III.

Και κάτι τελευταίο. Αυτή τη στιγμή που σου απαντάω, γνωρίζω ότι έχει εκδοθεί και νέα version του Deluxe Paint IV (τρίτη - τέταρτη νομίζω κατά σειρά), με στόχο να διορθώσει τα προβλήματα του προγράμματος στο χειρισμό του HAM mode, αλλά και με μερικές αλλαγές στα Requesters.



Πληροφορίες και ανάλυση θα υπάρξουν στο τεύχος του επόμενου μήνα.

Δεν θα με απασχολήσει το ζήτημα, γιατί, όπως καταλαβαίνεις, δεν είναι της αρμοδιότητάς μου.

Δεν βλέπω όμως το λόγο γιατί να μην έχουν παρουσιαστεί οι νέες εκδόσεις. Εξάλλου, όταν πρωτοήρθε η Amiga 500+ στην Ελλάδα - με ελάχιστη καθυστέρηση από το εξωτερικό - ήρθαν μαζί και τα σετ με τα chips για Upgrade, μια και η αλλαγή του συστήματος με πώληση απαιτεί πολλή φασαρία.

Προσωπικά, γνωρίζω καταστήματα και τεχνικούς που έκαναν εισαγωγή αυτών των chips (συγκεκριμένα το E.C.S.) μαζί με το KickStart 2.0x. Τρανή απόδειξη της ύπαρξης αυτών των chips είναι ότι αναφέρονται σαν Upgrade kit σε πάρα πολλά manuals προγραμμάτων που τα χρησιμοποιούν.

Ομως η ζήτησή τους δεν πρέπει να είναι και πολύ μεγάλη, αφού η τιμή της plus είναι πλέον στα ίδια επίπεδα με το upgrade και έχει επιπλέον 1 MB RAM και στο κάτω κάτω της γραφής θα έχεις και καινούριο υπολογιστή. Ισως σε αυτό να οφείλεται η έλλειψη που συναντάς - σε καμία περίπτωση όμως δεν είναι αδύνατο.

Ισως αυτό το μήνα να προσέξεις τη στήλη Χωρίς Joystick (αν και δεν αναφέρεται σε PD soft), αν σε ενδιαφέρει κάτι άλλο εκτός από παιχνίδια. Για PD Soft, αυτή τη στιγμή, η CompuLink έχει λάβει (από εμένα) πάνω από 15 MB PD software κατευθείαν από Αγγλία και αναμένονται πολύ περισσότερα. Αν μένεις κάπου στην Αθήνα, θα σου συνιστού-

Mr. Byte

σα να γραφτείς. Υπάρχουν και πολλοί άλλοι Amig-άδες εκεί....

Ελπίζω να σου δικαιολόγησα τις θέσεις μου στα θέματα που θίγεις και να συνεχίσουμε να σε έχουμε αναγνώστη της στήλης...

Ασυμβατότητες

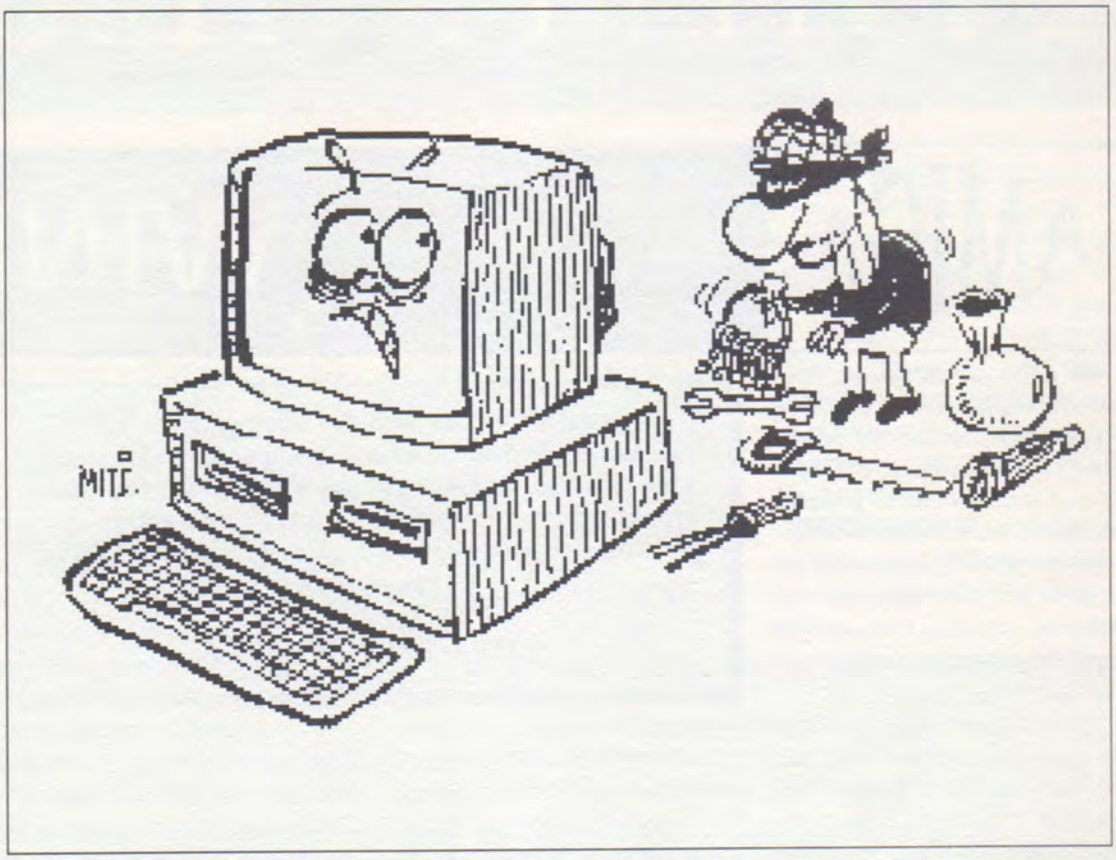
? Αγαπητό PIXEL,

κατ' αρχάς να σε συγχαρώ! Είσαι το καλύτερο περιοδικό με την καλύτερη ύλη. Στο θέμα μας τώρα. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 PLUS και αντιμετωπίζω πρόβλημα ασυμβατότητας με την Amiga 500. Στο τεύχος σου, του Μαρτίου, γράφεις ότι δεν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα με τα καινούρια Games. Κι όμως. Εχω μερικά παιχνίδια όπως Final Fight, Pirates κ.ά. που δεν τρέχουν. Ακόμη και λειτουργικά προγράμματα, όπως Sonix, Deluxe Paint και διάφορα αντιγραφικά. Στο τεύχος που αναφέρω παραπάνω (Νο 86) γράφεις κάτι για την ύπαρξη κάποιου ROM SHARE, το οποίο επιτρέπει στη PLUS να κινείται πάνω στα Games σαν απλή A500. Τι ακριβώς είναι αυτό, πού μπορώ να το βρω και κυρίως πώς θα το τοποθετήσω; Ακόμη έχω μια οθόνη Phillips 8832 II και το πράσινο με τις αποχρώσεις του μου βγάζει κόκκινο ενώ το κόκκινο πράσινο. Τα άλλα χρώματα βγαίνουν κανονικά και το πρόβλημα είναι σίγουρα στην οθόνη. Δοκίμασα το πληκτρολόγιο στην 1084S και τα χρώματα ήταν κανονικά. Τι μπορεί να φταίει; Μήπως πρέπει να την αλλάξω;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Παναγιώτης Κόντες

! Φίλε Παναγιώτη,

σε ευχαριστούμε για τα σύντομα και καλά σου λόγια. Οπως θα είδες μετά από την παράκλησή σου, δεν δημοσίευσα το τηλέφωνό σου (!!!). Στο θέμα λοιπόν: όντως έχουμε πει αυτό, αλλά από ό,τι είδα εσύ δεν αναφέρεσαι σε τόσο καινούρια προγράμματα και παιχνίδια. Το Pirates είναι τουλάχιστον 2 ετών (και παραπάνω).



Συγκεκριμένα γι' αυτό το παιχνίδι και επειδή μου αρέσει αρκετά, το παίζω σε μία Amiga 500 P LUS και μάλιστα από σκληρό δίσκο.

Κανένα πρόβλημα ασυμβατότητας όμως. Το Final Fight δεν το είχα εύκαιρο για να το δοκιμάσω. Το ίδιο ισχύει βέβαια και για το Deluxe Paint, το οποίο ουαί και αλίμονο αν δεν έτρεχε σε Plus.

Μάλιστα και τα δύο αυτά προγράμματα τρέχουν σωστά σε οποιαδήποτε Amiga και να φορτωθούν (A3000, 2000 και 500 PLUS, 500) με οποιαδήποτε extra.

Οσον αφορά Utilities και εφαρμογές, ξέρω ότι δεν τα δουλεύει το DiskMaster1.3 (πολύ καλό και βγήκε και για PLUS), κάποια πολύ παλιά DiskEditors (το DiskCraft παρουσιάζει προβλήματα πολλά), πολλά προγράμματα που προστατεύουν το μόνιτορ και, εν γένει, πολλά PD που βγαίνουν αυτή τη στιγμή, τα οποία προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν τις πολλές νέες ευκολίες του 2.0. Πολύ συχνό κόλλημα των παιχνιδιών προέρχεται από τα intros, με μεγάλο ποσοστό αποτυχίας στα boot intros.

Το ROM SHARE είναι μία μικρή πλακετίτσα που παίρνει επάνω του και την παλιά (1.3) και την καινούρια (2.0) ROM. Μπαίνει στη θέση του chip της ROM της Amiga (το chip γράφει δίπλα ROM ή KICKSTART) και φυσικά καταστρέφει αυτόματα την εγγύηση του υπολογιστή σου που σίγουρα δεν έχει λήξει ακόμη. Από το μικρό αυτό σύστημα, περισσεύει ένα μικρό διακοπτάκι, το οποίο θα σου δίνει τη δυνατότητα, πριν ανάψεις τον υπολογιστή σου, να επιλέγεις πώς θα ξεκινήσει (1.3/2.0). Δεν είναι όμως ούτε αυτός ο τρόπος πανάκεια, γιατί αρκετά προγράμματα που κολλάνε στην PLUS κολλάνε λόγω της ύπαρξης του νέου set των chips γραφικών (1 MB chip RAM πλέον) και όχι λόγω του λειτουργικού.

Πάντως, το μαραφέτι αυτό είναι πολύ φθηνό (περίπου 15.000 δρχ.) και, αν το έχεις ανάγκη, μπορείς να το προμηθευτείς από κάποιο μαγαζί με Amiga.

Ομως, η PLUS πλέον έχει εξαπλωθεί αρκετά. Σε λίγο (...) τα περισσότερα προγράμματα θα απαιτούν να έχεις το 2.0, για να τρέξουν.

Εξάλλου, σχεδόν παντού θα υπάρχει κάποιο παραπλήσιο πρόγραμμα που κάνει τη δουλειά που θέλεις και να τρέχει σε 2.0...

SYSTEM INTERFACE

AMIGA

WINDOWS

Εχουμε ξεκινήσει, από τον προηγούμενο μήνα, μία σειρά άρθρων με σημείο αναφοράς το λειτουργικό σύστημα της Amiga, από την πλευρά του προγραμματιστή, δείχνοντας με κατανοητό τρόπο και με πολλά παραδείγματα τις ευκολίες που μπορεί να προσφέρει.

● του Γιώργου Κακαλέτρη

Στο πρώτο άρθρο δώσαμε γενικές γνώσεις επάνω στο άνοιγμα - κλείσιμο και χειρισμό των βιβλιοθηκών, καθώς και άλλες πληροφορίες γι' αυτές. Αυτό το μήνα θα περάσουμε σε κάτι πιο συγκεκριμένο. Θα δούμε τη δημιουργία και τη χρήση των πολύ δημοφιλών παραθύρων, τα οποία είναι από τα κύρια χαρακτηριστικά του Amiga - User interface.

Τι είναι, όμως, ένα παράθυρο; Το παράθυρο είναι ένα μέσο για να παίρνουμε και να δίνουμε πληροφορίες στο χρήστη. Είναι δηλαδή το μέσο επικοινωνίας μεταξύ χρήστη και υπολογιστή. Εχει κάποιες διαστάσεις και κάποια θέση πάνω στην οθόνη και "συζεί" αρμονικά με άλλα παράθυρα που μπορεί να υπάρχουν πάνω σε αυτή. Την αρμονική αυτή συμβίωση επιμελείται το σύστημα, με ελάχιστη έως καθόλου βοήθεια από το χρήστη (όλα σχεδόν βασίζονται στη βιβλιοθήκη layers, την οποία όμως προς το παρόν δε θα δούμε πουθενά). Πέραν αυτών, υπάρχει η δυνατότητα (αν το επιτρέπει ο προγραμματιστής) να δοθεί επανακαθορισμός των διαστάσεων και της θέσης του. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε τον τρόπο με τον οποίο περνάνε οι πληροφορίες στο πρόγραμμα - χειριστή, από τις ενέργειες του χρήστη. Η φιλοσοφία είναι η εξής: λέμε στο παράθυρο τι είδους μηνύματα θέλουμε να παίρνουμε και αυτό μας τα δίνει, αν κάτι από αυτά συμβεί, με τη μορφή μηνύματος σε μια θύρα μηνυμάτων (IDCMP port). Ο χρήστης παίρνει το μήνυμα, βλέπει περί τίνος πρόκειται, απαντά ότι το πήρε και κάνει ό,τι πρέπει. Ετσι, μπορούμε να ζητήσουμε να παίρνουμε την κίνηση του ποντικιού, τη χρήση του πληκτρολογίου, το πάτημα του πλήκτρου του mouse πάνω σε κάτι ή την απελευθέρωσή του, τα μενού και άλλα. Αυτά ίσως ακούγονται λίγο πολύπλοκα, είναι όμως πολύ απλά στην πράξη, όπως θα δούμε πιο κάτω.

Ας πούμε όμως και κάτι για τα gadgets, για τα οποία γίνεται πολύς λόγος παρακάτω. Τα gadgets είναι κάτι "κουμπάκια" που μπορούμε να πατήσουμε με το ποντίκι και να κάνουμε κάποια εργασία. Παράδειγμα είναι τα gadgets σκρολαρίσματος που υπάρχουν στους περισσότερους editors και επεξεργαστές κειμένου, τα "κουμπάκια" που κλείνουν ή μετακινούν ένα παράθυρο. Gadgets είναι και εκείνα τα εργαλεία που πατάμε και εμφανίζεται ένας δρομέας που περιμένει να πληκτρολογηθεί κείμενο και άλλα πολλά. Οπως βλέπουμε, πολλές και ποικίλες οι χρήσεις των gadgets, πολύ μεγαλύτερη όμως η προσφορά τους στην ευχρηστία ενός προγράμματος. Θα τα δούμε όμως πιο κάτω...

Πρώτα από όλα, όμως, ας ανοίξουμε ένα απλό παράθυρο στην οθόνη του Workbench.

Για την εργασία αυτή, απαιτούνται οι συναρτήσεις που θα ανοίξουν και θα κλείσουν το παράθυρο, καθώς και κάποιες δομές δεδομένων που θα περιέχουν τις απαραίτητες πληροφορίες γι' αυτό.

Ετσι, παίρνουμε το listing 1 στο οποίο βλέπουμε τα εξής: Αρχικά περιλαμβάνουμε στον κώδικά μας τους headers

"intuition/intuition.h", που περιλαμβάνουν τις δομές για τα παράθυρα (NewWindow, Window), "graphics/gfxbase.h", που περιέχουν τις δομές για τις ρουτίνες των γραφικών (RastPort κ.λπ.) και "stdio.h" (τα κλασικά).

Στη συνέχεια, ορίζουμε μία δομή NewWindow, όπως φαίνεται πιο κάτω

```
struct NewWin dow
{
SHORT LeftEdge, TopEdge;

SHORT Width, Height;
UBYTE DetailPen, BlockPen;
ULONG IDCMPFlags;
ULONG Flags;

struct Gadget *FirstGadget;
struct Image *CheckMark;
UBYTE *Title;
struct Screen *Screen;
struct BitMap *BitMap;
SHORT MinWidth, MinHeight;
SHORT MaxWidth, MaxHeight;
USHORT Type;
};
```

με τα εξής περιεχόμενα:

LeftEdge, TopEdge, Width, Height: Την πάνω αριστερή άκρη του παραθύρου (οριζόντια και κατακόρυφη θέση) και τις διαστάσεις του (πλάτος και ύψος) σε pixels (ονομάστηκαν έτσι από γνωστό περιοδικό του χώρου της Πληροφορικής) όπως και κάθε άλλη θέση ή διάσταση.

DetailPen και BlockPen: Τα χρώματα (registers) που θα χρησιμοποιηθούν για το ζωγράφισμα του παραθύρου κ.λπ.

IDCMPFlags: Καθορίζει τι είδους επικοινωνία θα υπάρχει μεταξύ του χρήστη και του παραθύρου, τι είδους μηνύματα θα περνάνε στο χρήστη. Στο θέμα αυτό θα γίνει αναλυτική παρουσίαση, όταν αναφερθούμε πιο κάτω στις IDCMP πόρτες.

Flags: Καθορίζει τι είδους παράθυρο θα ανοιχτεί καθώς και τι gadgets θα έχει ενσωματωμένα. Μπορεί να πάρει τιμές από τις παρακάτω προκαθορισμένες ή και κάποιους μη αντιφατικούς συνδυασμούς αυτών. Οι τιμές αυτές είναι:

WINDOWCLOSE: το παράθυρο θα έχει gadget κλεισίματος. Πρέπει όμως το σύστημα να μας πει ότι πατήθηκε και γι' αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε και τις IDCMPFlags που ορίζονται παραπάνω.

WINDOWDRAG: Το παράθυρο θα μπορεί να μετακινείται οπουδήποτε στην οθόνη, με την κλασική μπάρα μετακίνησης.

WINDOWDEPTH: Θα τοποθετήσει τα gadgets που επιτρέπουν

SYSTEM INTERFACE

στο παράθυρο να μετακινείται πάνω και κάτω από τα άλλα.

WINDOWSIZING: Προσθέτει gadgets για την αλλαγή του μεγέθους του παραθύρου με το ποντίκι από το χρήστη.

BACKDROP: Το παράθυρο θα εμφανιστεί πίσω από όλα τα παράθυρα που υπάρχουν στην οθόνη.

BORDERLESS: Δεν θα έχει περιθώρια. Χρήσιμο, όταν θέλουμε να καλύψουμε όλη την οθόνη με ένα παράθυρο.

GIMMEZEROZERO: Προστατεύει τα γραφικά των ορίων και των gadgets του συστήματος από τη "ζωγραφική" του προγραμματιστή, που ίσως να μην προβλέψει την ύπαρξή τους.

SUPER_BITMAP: Ορίζει ένα παράθυρο, το οποίο θα έχει δική του μνήμη για αποθήκευση των περιεχομένων του, πέρα από αυτή της οθόνης. Αυτό συνεπάγεται ότι, αν καλυφθεί από άλλο παράθυρο και ύστερα έρθει πάλι μπροστά, θα επανασχεδιαστεί από το σύστημα και μάλιστα πολύ γρήγορα. Αυτό όμως απαιτεί και κάποια αρχική ταλαιπωρία, όπως προετοιμασία ενός τμήματος της μνήμης από τον προγραμματιστή, τουλάχιστον όσο μεγάλο και το παράθυρο για να αποθηκευτούν τα περιεχόμενα Το κυριότερο, όμως, είναι ότι απαιτεί πολλή μνήμη. Αν δεν χρησιμοποιηθεί Super Bitmap παράθυρο, υπάρχουν κάποιοι άλλοι τρόποι για να σώσετε το παράθυρο από πιθανή επικάλυψη. Ο ένας είναι να σας πει το Intuition ότι κάτι το σκέπασε και ξεσκεπάστηκε και να σας ζητήσει να το ζωγραφίσετε ξανά. Το όνομά του: SIMPLE_REFRESH. Υπάρχει όμως και ο πιο έξυπνος τρόπος, SMART_REFRESH, που μπορούμε να αδιαφορούμε για το παράθυρο, μια και το Intuition σώζει μόνο του το τμήμα που επικαλύπτεται και, μόλις αποκαλυφθεί, το ζωγραφίζει ξανά. Ομως ουδέν καλόν αμιγές κακού (γνωστή παράφραση). Υπάρχει σημαντική επίπτωση στην ταχύτητα...

Επιπλέον, μπορούμε να καθορίσουμε τα εξής:

REPORTMOUSE: Θέλουμε το Intuition να μας στέλνει μηνύματα για την κίνηση και τη θέση του ποντικιού.

LISTING 1

```
#include "intuition/intuition.h"
#include "g raphics/gfxbase.h"
#include "stdio.h"

/* ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ */
struct NewWindow mywindow ={

10,10,620,225,1,1,NULL,
SMART_REFRESH|GIMMEZEROZERO|ACTIVATE|WINDOWDRAG|WI
NDOWDEPTH,NULL,NULL, " TESTING WINDOW    ",
NULL,NULL,10 ,10,630,235,CUSTOMSCREEN};

/* ΑΛΛΕΣ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ */
struct Window *window;
struct RastPort *rastport;
extern struct Window *OpenWindow();
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;

void main()
{
/* ΑΝΟΙΓΜΑ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ */
GfxBase=(struct                    GfxBase
*)OpenLibrary("graphics.library",0); if(GfxBase==NULL){
printf("Can't open graphics library \n");
exit(-2000);
}
/* ΑΝΟΙΓΜΑ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ INTUITION */
IntuitionBase=(struct              IntuitionBase
*)OpenLibrary("intuition.library",0); if(IntuitionBase==NULL){
printf("Can't open intuition library \n");
CloseLibrary(GfxBase);
exit(-3000);
}

/* ΑΝΟΙΓΜΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ */
window=(struct Window *)OpenWindow(&mywindow);
if(window==NULL){
printf("Can't open window \n");
CloseLibrary(GfxBase);

CloseLibrary(IntuitionBase);
exit(-1000);
}
/* ΛΙΓΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΤΙ ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ */

rastport=window->RPort;
Move(rastport,2 00,200);
SetAPen(rastport,2);Text(rastport,"Testing",10);

/*... Εδώ βάζουμε κάποιο loop καθυστέρησης ή την
Delay(xxx) ώστε να προλάβουμε να δούμε το παράθυρο
στην οθόνη ... */

/* ΚΛΕΙΝΟΥΜΕ Ο,ΤΙ ΑΝΟΙΞΑΜΕ ΠΑΝΤΑ !!!! */

if(window!=NULL)Clo seWindow(window);
if(GfxBase!=NULL)CloseLibrary(GfxBase);

if(IntuitionBase!=NULL)CloseLibrary(IntuitionBase);
}
/* ΤΕΛΟΣ */
```

SYSTEM INTERFACE

NOCAREREFRESH: Για ένα παράθυρο SIMPLE_REFRESH, λέμε στο Intuition ότι δεν θέλουμε να μας απασχολεί για την ανανέωση του παραθύρου.

RMBTRAP: Το δεξί mouse button δεν θα χρησιμοποιείται για μενού, όσο το παράθυρο είναι ενεργό.

Τα τρία παραπάνω σημεία αναφέρονται στο IDCMP, το οποίο θα αναλύσουμε πιο κάτω.

ACTIVATE: Το παράθυρο, μόλις ανοιχθεί, θα είναι ενεργό. Αυτό σημαίνει ότι θα εμφανιστούν τα όριά του με άλλο χρώμα, ό,τι

LISTING 2
Η ΔΟΜΗ WINDOW

```
struct Window
{
struct Window *NextWindow;]
/* δείκτης στο επόμενο παράθυρο της οθόνης
*/ SHORT LeftEdge, TopEdge;
/* η θέση της πάνω αριστερής γωνίας του παραθύρου
*/

SHORT Width, Height;          /* το πλάτος και το ύψος του
σε pixels */
SHORT MouseY, MouseX;          / * η θέση του δείκτη του
ποντικιού, σχετικά με την πάνω αριστερή γωνία του */
SHORT MinWidth, MinHeight;     /* το ελάχιστο μέγεθος του
παραθύρου, το οποίο μπορεί να πάρει, αν ο χρήστης χρη-
σιμοποιήσει τα gadgets για επανακαθορισμό του μεγέ-
θους, αν έχει αυτό επιτραπεί απο τον προγραμματιστή */

USHORT MaxWidth, MaxHeight;    /* το μέγιστο μέγεθος που
μπορεί να πάρει */
ULONG Flags;                   /* τα flags που έχουν οριστεί γι'
αυτό το παράθυρο */

struct Menu *Menu Strip; /* αν έχουν οριστεί μενού για το
παράθυρο, αυτός είναι ο δείκτης στο πρώτο από αυτά */

UBYTE *Title;             /* ο τίτλος του παραθύρου */
struct Requester *FirstRequest; /* δείκτης στον πρώτο
requester που είναι συνδεμένος με το παράθυρο αυτό. θα
αναλύσουμε σε άλλο άρθρο */
struct Requester *DMRequest;   /* θα δούμε αργότερα */
SHORT ReqCount;

struct Screen *WScreen;        /* ένας δείκτης στην οθόνη
όπου έχει ανοιχτεί το παράθυρο. Παίρνοντάς του μπορού-
με να κάνουμε διάφορα "κόλπα" στη οθόνη μας */
struct RastPort *RPort;        /* ένας δείκτης σε δομή
RastPort, η οποία είναι απαραίτητο στοιχείο για την απει-
κόνιση πάνω στο παράθυρο, μέσω των συναρτήσεων γρα-
φικών */
BYTE BorderLeft, BorderTop, BorderRight, BorderBottom; /*
τα περιθώρια του παραθύρου*/
struct RastPort *BorderRPort; /* χρησιμοποιείται για την
απεικόνιση των περιγραμμάτων του παραθύρου, μόνο ό-
ταν αυτό είναι GIMEZEROZERO */
struct Gadget *FirstGadget;    /* αν έχουν οριστεί κάποια
gadgets, αυτό είναι το πρώτο της λίστας */

struct Window *Parent, *Descendant;
/* δείκτες στα παράθυρα γονέα και απόγονου.
Ουσιαστικά, είναι το προηγούμενο και το επόμενο παρά-
θυρο στην οθόνη. */

USHORT *Pointer; /* κάθε παράθυρο μπορεί να έχει δικό του
γραφικό για το δείκτη του ποντικιού, ο οποίος εμφανίζε-
ται, όταν το παράθυρο είναι ενεργό. Εδώ ορίζεται ένας
δείκτης στα δεδομένα για τη δημιουργία αυτού του γρα-
φικού */
BYTE PtrHeight;             /* το ύψος του δείκτη */
BYTE PtrWidth;              /* το πλάτος του δείκτη */
BYTE XOffset, YOffset;      /* το σημείο επιλογής του δεί-
κτη, δηλαδή το σημείο που "δείχνει" πού είμαστε */
ULONG IDCMPFlags;           /* τα IDCMP flags που ορίστη-
καν στη δομή NewWindow */

struct MsgPort *UserPort, *WindowPort;
/* η IDCMP θύρα για μηνύματα από το σύστημα */
struct IntuiMessage *MessageKey;/* το ερχόμενο μήνυμα
*/
UBYTE DetailPen, BlockPen;   /* τα χρώματα για τα γραφι-
κά του παραθύρου που θα ζωγραφιστούν από το σύστημα
*/

struct Image *CheckMark;       /* το σχήμα του tick που
εμφανίζεται στα μενού */
UBYTE *ScreenTitle;            /* ο τίτλος της οθόνης που εμ-
φανίζεται το παράθυρο, όταν το παράθυρο είναι ενεργό */
/* και αν έχει χρησιμοποιηθεί GIMEZEROZERO παράθυρο,
καθορίζονται και τα παρακάτω, από το σύστημα */

SHORT GZZMouseX;           /* οριζόντια και */
SHORT GZZMouseY;           /* κατακόρυφη θέση του δεί-
κτη του ποντικιού σε σχέση με το εσωτερικό παράθυρο
(μέσα από τα περιγράμματα) */
SHORT GZZWidth;            /* το πλάτος και */
SHORT GZZHeight;       /* το ύψος του εσωτερικού παραθύ-
ρου */
UBYTE *ExtData;            /* επιπλέον Data για χρήση από
το σύστημα */
BYTE *UserData;            /* κάποια επιπλέον πληροφορία
που θέλει ο χρήστης να συνδέσει στο παράθυρο για δική
του αποκλειστικά χρήση */
struct Layer *WLayer;      /* ο layer του παραθύρου */
struct TextFont *IFont;    /* το set χαρακτήρων που χρη-
σιμοποιήθηκε */ };
```

πληκτρολογείται θα πηγαίνει σε αυτό και, τέλος, ο τίτλος της οθόνης και τα μενού θα αναφέρονται σε αυτό το παράθυρο.

Παρακάτω βλέπουμε τα εξής:

FirstGadget: Ενας δείκτης δεδομένων στο πρώτο από μια λίστα gadgets, που μπορούν να είναι συνδεμένα στο παράθυρο.

CheckMark: Ενας δείκτης σε μια δομή Image που περιγράφει το γνωστό tick που εμφανίζεται συχνά δίπλα σε κάποια μενού.

Title: Ο τίτλος του παραθύρου (εμφανίζεται στην κορυφή του παραθύρου, στην μπάρα κίνησης). Είναι NULL terminated string.

Screen: Ενας δείκτης σε μία δομή Screen, η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την εμφάνιση του παραθύρου. Με NULL δηλώνουμε την οθόνη του WorkBench.

BitMap: Η ταλαιπωρία που λέγαμε. Αν το παράθυρο είναι Super_bitmap, τότε πρέπει να δείχνει σε μία δομή Bitmap, για την οποία θα πρέπει να έχουμε δεσμεύσει μνήμη και να την έχουμε προετοιμάσει κατάλληλα.

Στη συνέχεια, ανοίγουμε τις βιβλιοθήκες που θα χρησιμοποιήσουμε.

Μας χρειάζεται η βιβλιοθήκη Intuition, η οποία θα ανοίξει και θα κλείσει το παράθυρό μας και η graphics.library, που θα τυπώσει κάτι στην οθόνη για να δούμε κάποια πληροφορία μέσα στο παράθυρο.

Αν κάποια από τις βιβλιοθήκες δεν ανοίξει, πρέπει να εγκαταλείψουμε την προσπάθεια, αφού κλείσουμε ό,τι έχει ανοιχτεί μέχρι αυτή τη στιγμή.

Στη συνέχεια δίνουμε την NewWindow που φτιάξαμε προηγουμένως (ουσιαστικά, το δείκτη σε αυτή τη δομή), στη συνάρτηση OpenWindow() και αυτή ανοίγει το παράθυρο που ζητήσαμε και μας επιστρέφει ένα δείκτη σε δομή Window, η οποία περιέχει πληροφορίες για το παράθυρο που ανοίχθηκε.

Από τη δομή αυτή μπορούμε να πάρουμε διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, όπως το RastPort που ανοίχθηκε (για χρήση από συναρτήσεις γραφικών) και τη διεύθυνση της πόρτας IDCMP που λέγαμε. Τη δομή Window βλέπουμε στο Listing 2.

Αν, για κάποιο λόγο, δεν μπορέσει να ανοίξει το παράθυρο, το intuition επιστρέφει NULL. Πιθανά προβλήματα, αντιφατικά flags και έλλειψη μνήμης.

Στη συνέχεια χρησιμοποιούμε μερικές συναρτήσεις από τη βιβλιοθήκη των γραφικών για το γράψιμο μιας φράσης και κλείνουμε το παράθυρο, αφού το καθυστερήσουμε για λίγο για να το δούμε.

Τέλος, κλείνουμε και τις βιβλιοθήκες που χρησιμοποιήσαμε. Αυτές οι πληροφορίες είναι επαρκείς για να ανοιχθεί ένα παράθυρο. Δεν του δίνουν όμως καμία πρακτική σημασία.

Τον επόμενο μήνα, θα δούμε πώς επικοινωνούμε με το πρόγραμμα μέσω του IDCMP port. Ως τότε καλό μήνα και καλό καλοκαίρι.

Και μην τρελαθείτε μπροστά στις οθόνες, όπως είπε και ο Λεκόπουλος (ο γνωστός Λεκόπουλος). Υπάρχουν και άλλα ωραία έξω από το monitor...

SYSTEM INTERFACE

ATARI ST

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΘΥΡΩΝ ΣΤΟΝ ATARI ST part II

Συνεχίζουμε, αλλά δε τελειώνουμε, τη συζήτηση που είχαμε αρχίσει στο δεύτερο system interface για τα windows στον ST.

• του Ηλία Μανεσιώτη

Στο προηγούμενο άρθρο είδαμε αναλυτικά τα μηνύματα που στέλνει το AES σε μια εφαρμογή. Το πιο σπουδαίο, ίσως, μήνυμα που περιμένει ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιεί τα χαρακτηριστικά του GEM είναι το WM_REDRAW. Λόγω της φύσης του παραθυρικού συστήματος του GEM, όλο το παράθυρο ή μέρος του μπορεί να καλυφθεί ή να αποκαλυφθεί οποιαδήποτε στιγμή.

Όταν συμβαίνει αυτό, το AES αναλαμβάνει τη σχεδίαση του περιθωρίου (border) του παραθύρου, αλλά η σχεδίαση του εσωτερικού πρέπει να γίνει από την εφαρμογή.

Το πρόγραμμά σας θα δεχτεί ένα window redraw message σε κάποια από τις παρακάτω περιπτώσεις :

- άνοιγμα ενός καινούριου παραθύρου
- ενεργοποίηση ενός καινούριου παραθύρου
- αλλαγή των διαστάσεων ενός παραθύρου
- μετακίνηση ενός παραθύρου με τέτοιο τρόπο, ώστε μεγαλύτερο μέρος του να βρίσκεται στην οθόνη
- κλείσιμο, μετακίνηση ή αλλαγή διαστάσεων ενός παραθύρου που έχει ως αποτέλεσμα να αποκαλυφθεί μέρος ενός άλλου παραθύρου.
- ολοκλήρωση ενός διαλόγου και απομάκρυνση του dialog box.

Όταν συμβεί κάποιο από τα παραπάνω, ο screen manager καθορίζει ποια περιοχή της οθόνης έχει υποστεί αλλαγές και υπολογίζει τη θέση και το μέγεθος του ορθογωνίου(rectangle) που περιβάλλει αυτή την περιοχή. Μετά ελέγχει κάθε ανοιχτό παράθυρο για να δει αν καταλαμβάνει μέρος αυτής της περιοχής.

Υστερα στέλνει ξεχωριστό redraw message, για κάθε παράθυρο που πρέπει να ανανεωθεί.

Όταν το πρόγραμμα λάβει ένα redraw message πρέπει να ακολουθηθεί ένας καθορισμένος αριθμός βημάτων για να αποκατασταθούν τα περιεχόμενα του παραθύρου :

1) Εξαφάνιση του mouse pointer, χρησιμοποιώντας τη graf_mouse ως εξής: graf_mouse (M_OFF,0L). Ο λόγος για την εξαφάνιση του mouse pointer είναι επειδή το AES αποθηκεύει το ορθογώνιο κάτω από το mouse και το επαναφέρει, όταν κινηθεί το mouse. Εάν η έξοδος γραφικών καλύψει το mouse, την επόμενη φορά που θα κινηθεί το mouse, το σύστημα θα αποκαταστήσει το προηγούμενο ορθογώνιο, σβήνοντας ένα ορθογώνιο από την καινούρια οθόνη.

2) "Κλείδωμα" της οθόνης χρησιμοποιώντας τη wind_update ως εξής: wind_update (BEG_UPDATE). Αυτή η κλήση εμποδίζει το σύστημα να κάνει αλλαγές στην οθόνη, όταν ανανεώνεται μέρος της.

3) Εύρεση της λίστας των ορατών ορθογωνίων για ένα συγκεκριμένο παράθυρο, χρησιμοποιώντας τη wind_get.

Περνώντας σαν παράμετρο το WF_FIRSTXYWH επιστρέφεται η θέση και το μέγεθος του πρώτου ορθογωνίου, ενώ με το WF_NEXTXYWH η θέση και το μέγεθος του επόμενου ορθογωνίου. Όταν επιστραφεί ορθογώνιο με πλάτος και ύψος ίσα με μηδέν,έχουμε φθάσει στο τέλος της λίστας.

Εύρεση του πρώτου ορθογωνίου στη λίστα.

4) Εάν το πλάτος και το ύψος του ορθογωνίου είναι διαφορετικά του μηδενός, υπολογισμός του επικαλύπτοντος ορθογωνίου. Το ορθογώνιο αυτό περιέχει το τμήμα του παραθύρου που καλύπτει την περιοχή της οθόνης που έχει υποστεί αλλαγές. Εάν δεν υπάρχουν άλλα ορθογώνια στη λίστα προχωρούμε στο βήμα 7.

5) Εάν τα δύο ορθογώνια έχουν κοινά σημεία ανανεώνεται το επικαλύπτον ορθογώνιο.

Εάν το πρόγραμμα χρησιμοποιεί το VDI για το σχεδιασμό των περιεχομένων του παραθύρου,χρησιμοποιούμε τη vs_clip. Εάν χρησιμοποιεί το AES, καλούμε τη object_draw.

6) Εύρεση του επόμενου ορθογωνίου στη λίστα με τη wind_get και επιστροφή στο βήμα 4.

7) "Ξεκλείδωμα" της οθόνης με τη wind_update(END_UPDATE) και εμφάνιση του mouse pointer με τη graf_mouse(M_ON,0L).

Υπάρχουν περιπτώσεις που χρειάζεται να γίνει ανανέωση της οθόνης, αλλά δε στέλνεται από το AES ένα redraw message.

Μια έξυπνη λύση είναι να στείλετε εσείς στην εφαρμογή ένα redraw message, χρησιμοποιώντας τη send_redraw του παρακάτω κώδικα, ο οποίος δεν αποτελεί υλοποίηση ενός πλήρους διαχειριστή παραθύρων αλλά δείχνει τις βασικές αρχές που συζητήσαμε σε αυτό το άρθρο και στα δύο προηγούμενα.

Αυτό που λείπει είναι η πρόβλεψη για τα scroll bar messages και αυτό γιατί θα καταλήγαμε σε ένα τεράστιο listing, σαν αυτό που έβαλε στο προηγούμενο τεύχος ο φίλος(;) Κακαλέτρης.

Δεν είμαι σίγουρος για το θέμα του επόμενου άρθρου και δεν υπόσχομαι ότι θα είναι ενδιαφέρον. It's summertime and the living is easy.

Happy programming!?

SYSTEM INTERFACE

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <aes.h>
#include <vdi.h>

#define FALSE 0
#define TRUE 1
#define DESK 0
#define SCREEN 1
#define WINFEATURES NAME|CLOSER|SIZER|MOVER|FULLER

#define min(x,y) x < y ? x:y
#define max(x,y) x > y ? x:y

int appl_id,vdi_handle;
int ch_h,ch_w,chb_h,chb_w;
int work_in[11],work_out[57];
int max_x,max_y,max_colours;
int xdesk,ydesk,wdesk,hdesk;

int window_id;
int w_x,w_y,w_w,w_h;
GRECT work;

int msg[8];

int init_gem(void);
void exit_gem(void);

void demo(void);

int open_window(void);
void close_window(int window_id);

void draw_interior(void);
void grect_to_array(GRECT *rc,int *array);
void set_clip(GRECT *rc);
void send_redraw(int window_id,GRECT *rc);
void rc_clear(GRECT *rc);
int rc_equal(GRECT *rc1,GRECT *rc2);
int rc_intersect(GRECT *rc1,GRECT *rc2);
void handle_full(int window_id);
int evnt_handler(void);

void main()
{
if (init_gem() == TRUE)
{
graf_mouse(ARROW,0L);
demo();
exit_gem();
}
}

int init_gem(void)
{
register int counter;

if ((appl_id = appl_init()) != -1)
{
for(counter=1;counter<10;work_in[counter++]=1); work_in[0]
= SCREEN;
work_in[10] = 2;
vdi_handle = graf_handle(&ch_w,&ch_h,
&chb_w,&ch_h); v_opnvwk(work_in,&vdi_handle, work_out);

wind_get(DESK,WF_WORKXYWH,&xdesk,&ydesk,
&wdesk,&hdesk);
max_x = work_out[0] + 1;
max_y = work_out[1] + 1;
max_colours = work_out[39];

return (TRUE);
}
else
return (FALSE);
}

void exit_gem(void)
{
v_clsvwk(vdi_handle);
appl_exit();
exit(0);
}

int open_window(void)
{
int new_window;
char *title;

if ((new_window = wind_create(WINFEATURES,
xdesk,ydesk,wdesk,hdesk)) < 0)
{
form_alert(1,"[3][No more window handles.][Cancel]");
exit(1);
}
title = “Window”;
wind_set(new_window,WF_NAME,title,0,0);
graf_growbox(0,0,0,0,xdesk,ydesk,
wdesk/2,hdesk/2);
wind_open(new_window,xdesk,ydesk,
wdesk/2,hdesk/2);

return (new_window);
}

void close_window(int window_id)
{
int x, y, w, h;

wind_get(window_id,WF_CURRXYWH,&x,&y,&w,&h);
graf_shrinkbox(0,0,0,0,x,y,w,h);
wind_close(window_id);
wind_delete(window_id);
}

void draw_interior(void)
{
int points[4];

wind_get(window_id,WF_FIRSTXYWH,&work.g_x,
&work.g_y,&work.g_w,&work.g_h);
rc_clear(&work);
grect_to_array(&work,points);
vsf_interior(vdi_handle,2);
vsf_style(vdi_handle,7*msg[3]+2);
vsf_color(vdi_handle,msg[3]);
```

SYSTEM INTERFACE

```
v_ellipse(vdi_handle,points[0]+(work.g_w/2),
points[1]+(work.g_h/2),work.g_w/2,work.g_h/2); }

void demo(void)
{
int closed = 0;

window_id = open_window();
do
{
evnt_mesag(msg);
closed += evnt_handler();
}
while (closed<1);
}

void redraw(int window,GRECT *damaged)
{
GRECT current;

graf_mouse(M_OFF,0L);
wind_update(BEG_UPDATE);

wind_get(window,WF_FIRSTXYWH,&current.g_x,
&current.g_y,&current.g_w,&current.g_h);
while(current.g_w && current.g_h)
{
if (rc_intersect(damaged,&current));
{
set_clip(&current);
draw_interior();
vs_clip(vdi_handle,FALSE,(int*)&current);
}
wind_get(window,WF_NEXTXYWH,&current.g_x,
&current.g_y,&current.g_w,&current.g_h);
}

wind_update(END_UPDATE);
graf_mouse(M_ON,0L);
}

void grect_to_array(GRECT *rc,int *array)
{
*array++ = rc->g_x;
*array++ = rc->g_y;
*array++ = rc->g_x + rc->g_w-1;
*array++ = rc->g_y + rc->g_h-1;
}

void set_clip(GRECT *rc)
{
int points[4];

grect_to_array(rc,points);
vs_clip(vdi_handle,TRUE,points);
}

void send_redraw(int window_id,GRECT *rc)
{
int msg[8];

msg[0] = WM_REDRAW;
msg[1] = appl_id;
msg[2] = 0;
msg[3] = window_id;
msg[4] = rc->g_x;
msg[5] = rc->g_y;
msg[6] = rc->g_w;
msg[7] = rc->g_h;

appl_write(appl_id,16,&msg);
}

void rc_clear(GRECT *rc)
{
int points[4];

vsf_interior(vdi_handle,0);
grect_to_array(rc,points);
vr_recfl(vdi_handle,points);
}

int rc_equal(GRECT *rc1,GRECT *rc2)
{
if ((rc1->g_x != rc2->g_x) ||
(rc1->g_y != rc2->g_y) ||
(rc1->g_w != rc2->g_w) ||
(rc1->g_h != rc2->g_h))

return(FALSE);
else
return(TRUE);
}

int rc_intersect(GRECT *rc1,GRECT *rc2)
{
int x,y,w,h;

x = max(rc2->g_x,rc1->g_x);
y = max(rc2->g_y,rc1->g_y);
w = min(rc2->g_x + rc2->g_w,rc1->g_x + rc1->g_w);
h = min(rc2->g_y + rc2->g_h,rc1->g_y + rc1->g_h);
rc2->g_x = x;
rc2->g_y = y;
rc2->g_w = w-x;
rc2->g_h = h-y;

return((w > x) && (h > y));
}

void handle_full(int window_id)
{
GRECT previous;
GRECT current;
GRECT full;

wind_get(window_id,WF_CURRXYWH,
&current.g_x,&current.g_y,
&current.g_w,&current.g_h);
wind_get(window_id,WF_PREVXYWH,
&previous.g_x,&previous.g_y,
&previous.g_w,&previous.g_h);
wind_get(window_id,WF_FULLXYWH,
&full.g_x,&full.g_y,
&full.g_w,&full.g_h);
if (rc_equal(&current,&full))
{
graf_shrinkbox(previous.g_x,previous.g_y,
previous.g_w,previous.g_h,
full.g_x,full.g_y,full.g_w,full.g_h);
```

```c
wind_set(window_id,WF_CURRXYWH,
previous.g_x,previous.g_y,
previous.g_w,previous.g_h);
send_redraw(window_id,&previous);
}
else
{
graf_shrinkbox(current.g_x,current.g_y,
current.g_w,current.g_h,
full.g_x,full.g_y,
full.g_w,full.g_h);
wind_set(window_id,WF_CURRXYWH,
full.g_x,full.g_y,
full.g_w,full.g_h);
}
}

int evnt_handler(void)
{
int closed = FALSE;

switch(msg[0])
{
case WM_REDRAW :
redraw(msg[3],(GRECT*)&msg[4]);
break;

case WM_TOPPED :
wind_set(msg[3],WF_TOP,0,0,0,0);
break;

case WM_SIZED :
msg[6] = max(msg[6],8*ch_w);
msg[7] = max(msg[7],4*ch_h);
wind_set(msg[3],WF_CURRXYWH,
msg[4],msg[5],msg[6],msg[7]);
send_redraw(msg[3],(GRECT*)&msg[4]);
break;

case WM_MOVED :
if (msg[4]+msg[6]>xdesk+wdesk)
msg[4] = xdesk+wdesk-msg[6];
if (msg[5]+msg[7]>ydesk+hdesk)
msg[5] = ydesk+hdesk-msg[7];

wind_set(msg[3],WF_CURRXYWH,
msg[4],msg[5],msg[6],msg[7]);
break;

case WM_FULLED :
handle_full(msg[3]);
break;

case WM_CLOSED :
wind_close(msg[3]);
closed = TRUE;
break;

default :
break;
}
return(closed);
}
```

AMIGA

SCREEN WINDOWS REQUESTERS και GADGETS

Το πρόγραμμα που παρουσιάζουμε αυτό το μήνα είναι ένα μικρό Demo με λίγες από τις δυνατότητες που έχει στη διαθεσή του ένας προγραμματιστής σε Amiga, με το ελάχιστο μέγεθος κώδικα. Ετσι, θα δούμε να ανοίγει μία οθόνη πάνω από αυτή του workbench, με τα δικά μας χρώματα και χαρακτηριστικά, η οποία μπορεί να μετακινηθεί πάνω και κάτω, όπως ξέρετε. Στην οθόνη ανοίγει το παράθυρό μας, το οποίο μπορεί να μετακινηθεί πάνω της. Στο παράθυρο θα ορίσουμε 8 gadgets, τα οποία είναι το μέσο επικοινωνίας χρήστη - προγράμματος. Τα gadgets ενεργοποιούνται μόνο αν πατηθεί επάνω τους και αφεθεί μετά το αριστερό mousebutton. Τότε ένα μικρό κείμενο εμφανίζεται και μας πληροφορεί (αν προλάβουμε να το δούμε) τι έγινε - τι πατήθηκε.

Πέρα από τα 8 αυτά gadgets, υπάρχει και το κουμπί του κλεισίματος στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου, το οποίο, όταν πατηθεί, προκαλεί το πρόγραμμα να εμφανίσει έναν requester, ο οποίος ζητά επιβεβαίωση από το χρήστη για να κλείσει παράθυρο και πρόγραμμα. Αν επιβεβαιώσει, κλείνει τα πάντα και φεύγει. Αν ακυρώσει την επιλογή του, γυρίζει εκεί όπου είχε μείνει.

Καλό καλοκαίρι...

```
#include "exec/types.h"
#include "exec/memory.h"
#include "intuition/intuition.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/text.h"
#include "libraries/dosextens.h"
#include "stdio.h"

struct NewWindow mywindow =
{ 10,10,620,225,1,1,CLOSEWINDOW|GADGETUP,
SMART_REFRESH|GIMMEZEROZERO|ACTIVATE|WINDOWDRAG|
WINDOWCLOSE|WINDOWDEPTH,NULL ,NULL,
" Window demonstration program",
NULL,NULL,10,10,630,235,CUSTOMSCREEN};

struct NewScreen myscreen =
{ 0,0,639,250,3,1,0,HIRES,CUSTOMSCREEN,NULL,
"This is a new 8 color screen",
NULL,NULL};

struct Screen *screen;
struct Window *window;
/* αν έχετε κάποια ελληνικά με άλλο όνομα, δώστε το
μέσα στα εισαγωγικά που ακολουθούν */

struct TextAttr textattr={"greek.font",8,0,0};
struct TextFont *font;
struct IntuiMessage *message;
struct Gadget *gadget;
struct RastPort *rastport;

/*    F u n c t i o n s'   S t r u c t u r e s    */ extern
struct Window *OpenWindow();
extern struct Screen *OpenScreen();
extern struct IntuiMessage *GetMsg();
extern struct TextFont *OpenDiskFont();
extern long int AddGadget();
extern long int RefreshGadgets ();

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct DiskfontBase *DiskfontBase;


/* P r o g r a m   F u n c t i o n s   */
void PrepareToQuit();
void SetMainWindowGadgets();
void RemoveMainWindowGadgets();
struct IntuiMe ssage *WaitForMessage();
long int QuitRequester();
void Routine1();
void Routine2();
void Routine3();
void Routine4();                /* οι ρουτίνες του χρήστη */
void Routine5();
void Routine6();
void Routine7();
void Routine8();

long int l,quit;
short int t,i;
unsigned short int Colors[]={0x006,0xfff,0xf00,
0x03f,0x0f0,0xff0,0x888,0x000};
/* the window's gadgets */
struct IntuiText tx[]=
{

{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 1     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     g adget 2     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 3     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 4     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 5     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 6     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 7     ",NULL},
{1,0,JAM1,10,10,NULL,"     gadget 8     ",NULL}};

struct Gadget mainwindowgadgets[]={
```

PROGRAMMING

```
{NULL,200,20,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[0],0,NULL,1,NULL},
{NULL,200,42,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[1],0,NULL,2,NULL},
{NULL,200,64,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[2],0,NULL,3,NULL},
{NULL,200,86,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[3],0,NULL,4,NULL},
{NULL,200,108,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[4],0,NULL,5,NULL},
{NULL,200,130,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGA DGET,
NULL,NULL,&tx[5],0,NULL,6,NULL},
{NULL,200,152,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[6],0,NULL,7,NULL},
{NULL,200,174,210,22,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,&tx[7],0,NULL,8,NULL},
{NULL,600,200,2,2,GADGHCOMP,RELVERIFY,BOOLGADGET,
NULL,NULL,NULL,0,NULL,0,NULL}};

/*m a i n   p r o g r a m   */
void main()
{
GfxBase=(struct GfxBase *)
OpenLibrary("graphics.library",0);
if(GfxBase==NULL)
{
printf("C an't open graphics library \n");

PrepareToQuit();
exit(-2000);

}
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);
if(IntuitionBase==NULL)
{
printf("Can't open intuition library \n");
Pre pareToQuit();
exit(-3000);

}
DiskfontBase=(struct DiskfontBase *)
OpenLibrary("diskfont.library",0);
if(DiskfontBase==NULL)
{
printf("Can't open disk font library \n");

PrepareToQuit();
exit(-4000);
}
font=(struct TextFont *)OpenDiskFont(&textattr);
if(font==NULL)
{
printf("Can't open font \n");
PrepareToQuit();
exit(-5000);

}

myscreen.Font=&textattr;
/* ΑΝΟΙΓΜΑ ΟΘΟΝΗΣ */
screen=(struct Screen *)OpenScreen(&myscreen) ;
if(screen==NULL){
printf("Can't open screen \n");

PrepareToQuit();

exit(-1000);

}
/* ΑΝΟΙΓΜΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ */
mywindow.Screen=screen;
window=(struct Window *)OpenWindow(&mywindow);
if(window==NULL){
printf( "Can't open window \n");

PrepareToQuit();
exit(-1000);

}
/* ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ ΤΟ RASTPORT ΓΙΑ ΤΙΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ
ΓΡΑΦΙΚΩΝ */

rastport=window->RPort;
LoadRGB4(&(screen->ViewPort),&Colors[0],8);
font=(struct TextFont *)OpenDiskFont(&textattr);
SetFont(rastport,font);

/******** M A I N   L O O P *********/

quit=0; /* FLAG TO SHOW WETHER QUIT WAS SELECTED */
while(quit==0)
{
SetMainWindowGadgets();
message=(struct IntuiMessage *)
WaitForMessage(window); switch(mess age->Class)

{

case CLOSEWINDOW:
/* πριν κλείσει το παράθυρο, θα ρωτήσει το χρήστη για
επιβεβαίωση */

quit=QuitRequester();
if(quit==FALSE)quit=0;
else quit=1;
break;
case GADGETUP:
gadget=(struct Gadget *)message->IAddress;
switch(gadget->GadgetID)
```

PROGRAMMING

```
{
case 1:
Routine1();
break;

case 2:
Poutine2();
break;

case 3:
Roytine3();
break;

case 4 :
Routine4();
break;

case 5
Routine5();
break;

case 6:
Routine6();
break;

case 7:
Routine7();
break;

case 8:
Routine8( );
break;
default:
break;
}

default:
break;
}
}

PrepareToQuit();
}
/* end of main */

/* Η ΡΟΥΤΙΝΑ ΠΟΥ ΑΝΟΙΓΕΙ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΤΟΝ REQUESTER
ΓΙΑ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΞΟΔΟΥ */

long int QuitRequester()
{
long int result;
static struct IntuiText QuitText = {3,0,JAM1,30,10,
NULL,"ejodos apo to programma",NULL};

static struct IntuiText PositiveText =
{3,0,JAM1,6,3,NULL,"nai", NULL};
static struct IntuiText NegativeText = {3,0,JAM1,6,3,NULL,
"oxi",NULL};
struct Window *ReqWindow;

ReqWindow=window;
result=AutoRequest(ReqWindow,&QuitText,&PositiveText,
&NegativeText,0,0,270,60) ;

return(result);
}

/* ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΘΥΡΑΣ IDCMP */
struct IntuiMessage *WaitForMessage(window)
struct Window *win dow;
{
struct IntuiMessage *msg,mess;
char *i,*t;
short int b;
msg=(struct IntuiMessage *)GetMsg(window->UserPort);
if(msg==NULL)
{
WaitPort(window->UserPort);
msg=(struct IntuiMessage *)GetMsg(window->UserPort);
}
t=(char*)ms g;
i=(char*)&mess;
for(b=0;b<sizeof(struct IntuiMessage);b++){
*i++=*t++;

}
ReplyMsg(msg);
return(&mess);
}
/* ΡΟΥΤΙΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ GADGETS ΤΟΥ
ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ */ void RemoveMainWindowGadgets()
{
long int i,l;
for(i=0;i<9;++i){

l=RemoveGadget(window,&mainwindowgadgets[i]);

}

SetRast(rastport,0);
}
/* ΡΟΥΤΙΝΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ GADGETS ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ
*/ void SetMainWindowGadgets()
{
long int i,l;
char txt[20];

SetRast(rastport,0);SetBPen(rastport,0);SetDrMd(rastport
, JAM1);
for(i=0;i<9;++i)
```

ProgramminG

```
{
I=AddGadget(window,&mainwindowgadgets[i],-1);

}
I=RefreshGadgets(&mainwindowgadgets[0],window,NULL
);
}

/* ΠΡΙΝ ΦΥΓΟΥΜΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΛΕΙΣΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ */
void PrepareToQuit()
{

if(window!=NULL)CloseWindow(window);

if(screen!=NULL)CloseScreen(screen);

if(font!=NULL)CloseFont(font);
if(GfxBase!=NULL)CloseLibrary(GfxBase);

if(DiskfontBase!=NULL)CloseLibrary(DiskfontBase);
if(IntuitionBase!=NULL)CloseLibrary(IntuitionBase);
}
/* ΕΔΩ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΡΟΥΤΙΝΕΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
*/ void Routine1()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 1 pressed &
released",27);} void Routine2()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 2 pressed &
released",27);} void Routine3()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 3 pressed &
released",27);} void Routine4()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 4 pressed &
released",27);} void Routine5()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 5 pressed &
released",27);} void Routine6()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 6 pressed &
released",27);} void Routine7()
{Move(rp,10,10);Text(rp,"Gadget 7 pressed &
released",27);} void Routine8()
{Move(rp,10,10);Text( rp,"Gadget 8 pressed &
released",27);}
```

PROGRAMMING

ATARI ST — PICTURE SLIDE SHOW

● του Ηλία Μανεσιώτη

Ο παρακάτω κώδικας σας επιτρέπει να φτιάξετε τα δικά σας slide show, χρησιμοποιώντας μερικά από τα εφέ ενός εξαιρετικού γερμανικού προγράμματος, του IMAGIC.

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αντικαταστήσετε τα "MyPic.PI?" με ονόματα δικών σας εικόνων (DEGAS ELITE) και να τρέξετε το πρόγραμμα, στην κατάλληλη ανάλυση φυσικά.

Πατώντας κάποιο function key (F1-F9), βλέπετε το εφέ, ενώ οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο τερματίζει το πρόγραμμα.

Μπορείτε να τροποποιήσετε το πρόγραμμα, ώστε να βρίσκει και να φορτώνει από τη δισκέτα εικόνες της παρούσας ανάλυσης και να καλεί κάποιες από τις ρουτίνες-εφέ.

Για να δείτε τα αποτελέσματα των ρουτινών iris(), cross() και assemble(), πρέπει να φορτώσετε διαφορετικές εικόνες κάθε φορά. Τα υπόλοιπα εφέ μπορείτε να τα δείτε έχοντας φορτώσει την ίδια εικόνα.

```
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <tos.h>
#include <aes.h>
#include <vdi.h>

#define F1    0x3b00
#define F2    0x3c00
#define F3    0x3d00
#define F4    0x3e00
#define F5    0x3f00
#define F6    0x4000
#define F7    0x4100
#define F8    0x4200
#define F9    0x4300

int app_id;
int handle;
int dummy;
int work_in[11],
work_out[57];

int screen_rez;
int palette[16];
int pic_rez[1];
int pic_palette[16];
char *screen;
char *screen1;
char *screen2;

int pxy[8];
MFDB source,dest;

void init(void);
void quit(void);
void save_colors(void);
void restore_colors(void);

void load_degas(char *name,char *picture);

/*ρουτίνες slide show*/
void roll_up(void);
void roll_down(void);
void scroll(void);
void cover(void);
void uncover(void);
void venetian(void);
void init_MFDBs(void);
void iris(void);
void cross(void);
void assemble(void);

void main(void)
{
int key;

init();

screen_rez = Getrez();
screen = (char*)Physbase();
screen1 = Malloc(32768L);
if ((long)screen1 & 0xff)
screen1 = screen1+(0x100-(long)screen1 & 0xff);
screen2 = Malloc(32768L);
if ((long)screen2 & 0xff)
screen2 = screen2+(0x100-(long)screen2 & 0xff);

do
{
key = evnt_keybd();
```

PROGRAMMING

```
switch(key)
{
case F1 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
scroll();break;
}
case F2 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
roll_up();
break;
}
case F3 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
roll_down();
break;
}
case F4 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
uncover();
break;
}
case F5 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
cover();
break;
}
case F6 :
{
load_degas("a:\MyPic.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
venetian();
break;
}
case F7 :
{
/*διαφορετική εικόνα από την προηγούμενη*/
load_degas("a:\MyPic_1.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
iris();
break;
}
case F8 :
{
/*διαφορετική εικόνα από την προηγούμενη */
load_degas("a:\MyPic_2.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
cross();
break;
}
case F9 :
{
/*διαφορετική εικόνα από την προηγούμενη*/
load_degas("a:\MyPic_3.PI?",screen1);
Setpalette(pic_palette);
assemble();
break;
}
default : quit();
}
}while(1);
}

void init(void)
{
int i;

app_id = appl_init();
handle = graf_handle (&dummy,&dummy,& dummy,
&dummy);
work_in[0] = 1;
for(i=0;i<10;work_in[i++]=1);
work_in[10] = 2;
v_opnvwk(work_in,&handle,work_out);
graf_mouse(M_OFF,0L);

save_colors();
}

void quit(void)
{
Mfree(screen1);
Mfree(screen2);

restore_colors();

graf_mouse(M_ON,0L);
v_clsvwk(handle);
appl_exit();
exit(0);
```

```
}

void save_colors(void)
{
int i;
long ssp;
int *hard_palette;

hard_palette = (int*)0xffff8240L;
ssp = Super(0L);
for(i=0;i<=15;i++)
{
palette[i]=*hard_palette;
hard_palette++;
}
Super((void*)ssp);
}

void restore_colors(void)
{
int i;
long ssp;
int *hard_palette;

hard_palette = (int*)0xffff8240L;
ssp = Super(0L);
for(i=0;i<=15;i++)
{
*hard_palette = palette[i];
hard_palette++;
}
Super((void*)ssp);
}

void load_degas(char *name,char *picture)
{
int fhandle;

fhandle = Fopen(name,FO_READ);
if (fhandle>=0)
{
Fread(fhandle,2,pic_rez);
if (pic_rez[0]!=screen_rez)
{
dummy = form_alert(1,"[1][Wrong Resolution][
Cancel ]");
quit();
}
Fread(fhandle,32,pic_palette);
Fread(fhandle,32000,picture);
Fclose(fhandle);
}
else
{
dummy = form_alert(1,"[1][File not found][ Cancel
]");
quit();
}
}

void roll_up(void)
{
int i;

memmove(screen2,screen,32000);

for(i=1;i<=50;i++)
{
memmove(screen+32000-160*(2*i+1),
screen+32000-160*(2*i-1),i*160);
memmove(screen+32000-160*(i+1),
screen2+32000-160*(i+1),160);
memmove(screen+32000-160*i,
screen1+32000-160*i,160);
}

for(i=98;i>=0;i--)
{
memmove(screen+160*i,screen+160*i+320,7840);
memmove(screen+160*i+7840,screen2+160*i+8160,
160);
memmove(screen+160*i+8000,screen1+160*i+8000,
320); }

for(i=7840;i>=0;i-=160)
{
memmove(screen,screen+320,i);
memmove(screen+i-160,screen2+i-160,160);
memmove(screen+i,screen1+i,160);
}

memmove(screen,screen1,160);
}

void roll_down(void)
{
int i;
```

```
memmove(screen2,screen,32000);

for(i=1;i<=49;i++)
{
memmove(screen+320,screen,i*160);
memmove(screen+160,screen1+160*(2*i+1),160);
memmove(screen,screen1+160*(2*i+2),160);
}

for(i=0;i<=98;i++)
{
memmove(screen+160*i+320,screen+160*i,7840);
memmove(screen+160*i,screen1+160*i,160);
memmove(screen+160*i+160,screen1+160*i+16610,
160); }

for(i=50;i>=1;i --)
{
memmove(screen+32000-160*(2*i-1),
screen+32000-160*(2*i+1),i*160);
memmove(screen+32000-160*(2*i+1),
screen1+32000-160*(2*i+1),320);
}
}

void scroll(void)
{
int i;

for(i=0;i<=31680;i+=320)
{
memmove(screen,screen+320,31680);
memmove(screen+31680,screen1+i,320);
}
}

void cover(void)
{
int i;

for(i=15840;i>=0;i-=160)
{
memmove(screen,screen1+i,16000-i);
memmove(screen+16000+i,screen1+16000,16000-i);
}
}

void uncover(void)
{
int i;

for(i=0;i<=15840;i+=160)
{
memmove(screen,screen+160,15840);
memmove(screen+15840,screen1+i,160);
memmove(screen+16160,screen+16000,15840);
memmove(screen+16000,screen1+31840-i,160);
}
}

void venetian(void)
{
int i1,i2;

for(i1=0;i1<=7840;i1+=160)
{
for(i2=0;i2<=24000;i2+=8000)
memmove(screen+i2,
screen1+8000-i1+i2-160,i1+160);
}
}

void init_MFDBs(void)
{
source.fd_addr = screen1;
switch(screen_rez)
{
case 0 : source.fd_w = 320;break;
case 1 : source.fd_w = 640;break;
case 2 : source.fd_w = 640;break;
}
switch(screen_rez)
{
case 0 : source.fd_h = 200;break;
case 1 : source.fd_h = 200;break;
case 2 : source.fd_h = 400;break;
}
source.fd_wdwidth = source.fd_w/16;
source.fd_stand = 0;
switch(screen_rez)
{
case 0 : source.fd_nplanes = 4;break;
case 1 : source.fd_nplanes = 2;break;
case 2 : source.fd_nplanes = 1;break;
}

dest.fd_addr = screen;
dest.fd_w = source.fd_w;
```

PROGRAMMING

```
dest.fd_h = source.fd_h;
dest.fd_wdwidth = source.fd_wdwidth;
dest.fd_stand = 0;
dest.fd_nplanes = source.fd_nplanes;
}

void iris(void)
{
int i;

init_MFDBs();
for(i=1;i<=39;i++)
{
pxy[0] = source.fd_w/2-i*source.fd_w/80;
pxy[1] = source.fd_h/2-i*source.fd_h/80;
pxy[2] = source.fd_w/2+i*source.fd_w/80-1;
pxy[3] = source.fd_h/2+i*source.fd_h/80-1;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);
}
memmove(screen,screen1,32000);
}

void cross(void)
{
int i;

init_MFDBs();
for(i=1;i<=20;i++)
{
pxy[0] = 0;
pxy[1] = 0;
pxy[2] = i*source.fd_w/40-1;
pxy[3] = i*source.fd_h/40;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);

pxy[1] = source.fd_h-pxy[3];
pxy[3] = source.fd_h-1;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);

pxy[0] = source.fd_w-pxy[2]-1;
pxy[2] = source.fd_w-1;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);

pxy[1] = 0;
pxy[3] = i*source.fd_h/40;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);
}
}

void assemble(void)
{
int i1,i2;

init_MFDBs();
for(i1=0;i1<=39;i1++)
for(i2=0;i2<=7;i2++)
{
pxy[1] = i2*source.fd_h/8;
pxy[3] = pxy[1]+source.fd_h/8;
if(i2%2 == 0)
pxy[0] = i1*source.fd_w/40;
else
pxy[0] = source.fd_w-i1*source.fd_w/40-source.
fd_w/40;
pxy[2] = pxy[0]+source.fd_w/40-1;
pxy[4] = pxy[0];
pxy[5] = pxy[1];
pxy[6] = pxy[2];
pxy[7] = pxy[3];

vro_cpyfm(handle,S_ONLY,pxy,&source,&dest);
}

}
```

READ KEYS — ZX SPECTRUM

Μια παράλειψη στην basic του Spectrum είναι ότι δεν υπάρχει εντολή, με την οποία να βρίσκει κανείς ποια πλήκτρα έχουν πατηθεί. Η ρουτίνα που δημοσιεύουμε έρχεται να καλύψει αυτή ακριβώς την έλλειψη, κάνοντας πιο εύκολη τη ζωή σας, όταν θέλετε να διαβάσετε πολλά πλήκτρα ταυτόχρονα, π.χ. σ' ένα παιχνίδι.

Για να χρησιμοποιήσετε τη ρουτίνα θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα. Στο πρόγραμμά σας τώρα θα ορίσετε μια συνάρτηση με "DEF FN K(A) = USR <αρχική διεύθυνση>", και θα καλείτε τη ρουτίνα με "LET K = FN K(Address)" όπου "Address" θα είναι η αρχή μιας περιοχής μνήμης, με τουλάχιστον 40 bytes διαθέσιμα.

Τα 40 αυτά bytes θα πάρουν τιμή 0 ή 255 το καθένα, ανάλογα με το αν το αντίστοιχο κουμπί είναι πατημένο. Η σειρά των πλήκτρων είναι caps shift - V, A - G, Q - T, 1 - 5 , 0 - 6, P - Y, ENTER - H και SPACE - B με το "caps shift" να είναι το πλήκτρο 0 (η κατάστασή του δηλαδή αποθηκεύεται στη διεύθυνση Address) και το B το πλήκτρο 39 (η κατάστασή του αποθηκεύεται στη διεύθυνση Address +39). Η ρουτίνα επιστρέφει 255, αν έχει πατηθεί οποιοδήποτε πλήκτρο, και 0 στην αντίθετη περίπτωση.

```
1 REM  ** PEEK & POKE **
2 REM  * KEYBOARD SCAN *
10 CLEAR XXXXX - 1: LET T = 0
20 FOR F = XXXXX TO XXXXX + 42
30 READ A: POKE F, A: LET T = T + A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT <> T THEN PRINT "ERROR IN DATA!": STOP
100 DATA 42, 11, 92, 17, 4, 0, 25, 126, 35, 102, 111, 1, 254,
   254, 22, 0
110 DATA 237, 120, 47, 230, 31, 95, 197, 6, 5, 203, 59, 159,
   119, 178, 87
120 DATA 35, 16, 247, 193, 203, 0, 56, 233, 74, 6, 0, 201, 4133
```

ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ — AMIGA

Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε έναν τρόπο να μετακινείτε τα παράθυρά σας πάνω στην οθόνη, χωρίς τη χρήση του mouse αλλά μέσα από το ίδιο σας το πρόγραμμα. Είναι μια ρουτίνα της intuition.library, η MoveWindow, η οποία πέρα από το δείκτη στο παράθυρο [WINDOW (7)] παίρνει σαν παραμέτρους και τις αποστάσεις μετακίνησης του παραθύρου πάνω στην οθόνη. Οπως πάντα θα πρέπει να έχετε τον κατάλληλο bmap φάκελο (εδώ intuition.bmap).

```
LIBRARY
"intuition.library"
DECLARE FUNCTION MoveWi ndow&() LIBRARY '
window 1,"Mywindow",(10,10)-(300,100),5,-1
sleep
q&=MoveWindow&(window(7),100,50)
LIBRARY CLOSE
```

READ THE CLOCK — ATARI ST

Η παρακάτω ρουτίνα υπολογίζει την ώρα και την ημερομηνία, χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση Gettime() του XBIOS. Η συνάρτηση αυτή διαβάζει το hardware clock που βρίσκεται στο intelligent keyboard(IKBD device) ή το real time clock που βρίσκεται στους MEGA STs και MEGA STEs και επιστρέφει μια 32-bit τιμή που με κατάλληλη αποκωδικοποίηση δίνει την παρούσα ώρα και ημερομηνία. Το format αυτής της τιμής είναι:

```
Bits   Description  Range
0-4    seconds/2    0-29
5-10   minutes      0-59
11-15  hour         0-23
16-20  day          1-31
21-24  month        1-12
25-31  year         0-119
Να σημειωθεί ότι στην τιμή του year πρέπει να
προστεθεί η τιμή 1980.

#include <stdio.h>
#include <tos.h>
void main(void)
{
unsigned long date_time;
unsigned int date,time;
unsigned int second,minute,hour;
unsigned int day,month,year;

date_time = Gettime();
date = (int)(date_time >> 16);
time = (int)date_time;

day = date & 0x1f;
month = 0xf & (date >> 5);
year = (date >> 9) + 80;

second = 2*(time & 0x1f);
minute = 0x3f & (time >> 5);
hour = time >> 11;

printf("date : %d/%d/%d\n",day,month,year);
printf("time : %d-%d-%d\n",hour,minute,second);
}
```

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

Πωλείται COMMODORE 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 25.000 δρχ.!!! Επίσης, DISK DRIVE 1541 + δισκέτες 28.000 δρχ. και Final Cartridge 3, μόνο 5.000 δρχ.!!! Αριστη κατάσταση. Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται AMSTRAD 6128 έγχρωμος + πολλά παιχνίδια + περιοδικά + ελληνικό manual. ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. Τιμή: 100.000 δρχ., τηλ.: 5906491 - 5816065, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + drive 5 1/4 + manuals και PRINTER STAR NL-10 σε καλή τιμή. Τηλ.: 9429513, Χριστίνα.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + Games + Εφαρμογές + Οδηγίες. Αριστη κατάσταση. Μόνο 69.000. Πληροφορίες στο 6380435.

Προσοχή!!! Πωλείται AMSTRAD 6128, αμεταχείριστο + πράσινη οθόνη + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά, μόνο 49.000 δρχ.!!! Αριστη κατάσταση, τηλ.: 6394946.

Πωλείται AMSTRAD 6128 με έγχρωμη οθόνη, games, καλώδιο σύνδεσης, κασετόφωνο, μόνο 60.000 δρχ. Τηλ.: 5912834 - 3619933, Γιάννης.

AMSTRAD 6128, σε άριστη κατάσταση + Games + Γράφος (πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου) + dbase II (με ελληνικό manual) + φίλτρο οθόνης, μόνο 55.000 δρχ. Τηλ.: 7514296, Νίκος.

ATARI 520 STFM αμεταχείριστο + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 69.000!!! Επίσης, έγχρωμη οθόνη για ATARI μόνο 55.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6380435.

ATARI 520 STFM, ΔΙΠΛΟ DRIVE, 150 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, JOYSTICK, 80.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 6398845, ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΜΕΤΑ ΤΙΣ 3:00 μ.μ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ: ATARI LYNX + παιχνίδι ολοκαίνουριο 40.000 δρχ. Τηλ.: (0541) - 73032, Ανδρέας.

ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΑ AMIGA 500 + Monitor + εγγύηση + joysticks + Δισκέτες + Top παιχνίδια πουλάει φοιτητής, μαζί ή ξεχωριστά + AMSTRAD 6128, 49.000 δρχ.!!! Τηλ.: (01) 5752589, Νίκος.

AMIGA 500, 1 MB, 1084 M, 2 Joysticks, 270 δισκέτες με προγράμματα, TV-Modulator, βιβλία, mouse, mousepad, τραπέζι ειδικό. Μόνο 165.000 δρχ.!!! Τηλ.: 8061588, Βλάσης.

Κομπιούτερ Amiga 500 + μνήμη + έγχρωμο monitor - τηλεόραση + προγράμματα Λόττο, Προπό, παιχνίδια + βιβλία, 160.000 δρχ. Τηλ.: 9581985, Γιάννης.

Amiga 500 πωλείται μόνο 85.000 δρχ. Επίσης, μνήμη εσωτερική για A500 4 Megabytes, 70.000 δρχ. Πληροφορίες στο τηλ.: 9302305, Κώστας.

Πωλούνται A500, 1 MB RAM, 2o drive 5 1/4, monitor 1084, joystick, 100 δισκέτες. Τηλ.: 7707797 (6:00 μ.μ. - 10:30 μ.μ.), Νίκος.

AMIGA 2000, 2 Joysticks, βιβλία, προγράμματα - επαγγελματικά - games. Τηλ.: 2236695, ώρες: 4:00 - 6:00 και 9:30 - 11:00, Δημήτρης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται AMIGA 500 με monitor 1084 έγχρωμο, φίλτρο κρυστάλλου, δεύτερο drive, επέκταση μνήμης 0,5 MB, δύο joysticks και 500 δισκέτες. Ολα στο κουτί τους, σε άριστη κατάσταση. Τιμή 240.000 δρχ. Τηλ.: 6435542 - 6411251, Τάσος.

AMIGA 500 + έγχρωμο monitor 1084, επέκταση 512 K, 22 δισκέτες + joystick + βιβλία + κάλυμμα 250.000 δρχ. Τηλ.: 8974244, Χρήστος (απογεύματα).

Amiga 500, αχρησιμοποίητη + παιχνίδια + εφαρμογές 88.000!!! Επίσης, έγχρωμο monitor 1084 μόνο 55.000 δρχ. και μνήμη 0,5 Megabytes 12.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Amiga 500 με 1 MB μνήμη, τέλεια κατάσταση + joystick + καλώδιο SCART + δισκέτες + υποστήριξη software + αντιγραφικό. Τιμή 100.000 δρχ. Τηλ.: 4964248, Γιάννης.

AMIGA 500 Monitor 1084S, joystick, δισκέτες με παιχνίδια πωλούνται σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 2015761, Βλάσης.

Πωλείται PC 640 K, σκληρός 41 MB, ποντίκι, έγχρωμη EGA + φίλτρο + προγράμματα - παιχνίδια. Τηλεφωνήστε: 3451218, Γιάννης.

Μεγάλη ευκαιρία: Σκληρός δίσκος SCSI 50 MB για Atari ST (550 KB/sec transfer rate) με δικό του μεταλλικό κουτί που χωρά και δεύτερο σκληρό εσωτερικά, πωλείται μόνο 110.000 δρχ. λόγω αλλαγής υπολογιστή. Ο σκληρός δίσκος είναι γεμάτος με τα καλύτερα utilities και προγράμματα για ST (Signum II, PC Ditto, Spectre Mac Emulator, Degas, Deluxe paint, Music Studio, γλώσσα C + GFA Basic, K-Spread 4, STalker) μαζί με έτοιμο partition με τα καλύτερα προγράμματα για Mac (Xpress, Mac Write, Photoshop, Freehand, Hypercard) για χρήση μέσω του Mac emulator. Θα χάσετε την ευκαιρία; Τηλεφωνήστε στο 2615278, Γιώργος ή Κώστας.

EURO P.C. Schneider. ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR CGA, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ, ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, 90.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 9511305, ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ.

Πωλείται IBM - PS-I 8286 + 1 MB RAM + μονόχρωμη VGA. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 6658708, Κώστας, 2:00 έως 8:00 μ.μ.

Πωλείται Apple IIGS + drive 5,25 + drive 3,5 + έγχρωμη οθόνη RGB + 1 MB RAM + Mouse + εκτυπωτής ImageWriter II, έγχρωμος +

πολλά προγράμματα. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 7669483, ώρες 3:00 μ.μ. - 11:00 μ.μ., Δημήτρης.

SOFTWARE

ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ: α) Για ATARI XL, XE 60 δισκέτες με διάφορα προγράμματα σε χαμηλή τιμή, β) PADDLE STICK + 1 cartridge: 5.000 δρχ., γ) γραφείο για computer, εκτυπωτή κ.λπ., ειδική παραγγελία: 30.000 δρχ. Τηλ.: 7759624, Νέστωρ Λάππας, Τ.Θ. 8556, 100 10 Αθήνα.

TRANSPUTER. Σε εμάς θα βρείτε τη μεγαλύτερη ποικιλία σε SOFTWARE και HARDWARE, για PCs, AMIGA και ATARI. Ολες οι νέες κυκλοφορίες σε πολύ προσιτές τιμές. Περιβάλλον φιλικό. Θα μας βρείτε: Στουρνάρη 17Α, τηλ.: 3612302.

*** ΓΙΠΑΣSOFT CLUB ***
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
* Amiga disk + game 250 *
* PC 360 disk + game= 250 *
* PC 1.2 disk + game= 350 *
* 50 disks επιλογής σας = 4.000 *
* ΠΑΝΟΣ * 8642318 *
* ΓΙΑΝΝΗΣ * 2281514 *
Πάνος Παπασιμάκης, Κύπρου 37, Αθήνα.

1) Amiga Games που δεν είχατε και θα θέλατε.
2) Utilities, που πολλοί θα ήθελαν να έχουν.
3) Παραλαβές δύο φορές την εβδομάδα.
Τα τρία στοιχεία που δίνουν στο PIRATES TEAM την πρώτη θέση στον κόσμο του SOFTWARE. Τηλ.: 9416730, Λεωνίδης Δημήτριος, Ν. Ζερβού 22, Καλλιθέα.

AMIGA GAMES + DISK = 300 δρχ. στα 5 games 1 δώρο, μεγάλη συλλογή. Τηλ.: 9624470, Γιώργος Μάνιος, Σοφοκλέους 4, Ελληνικό, Τ.Κ. 167 77.

SPECTRUM - AMIGA. Τα έχουμε ΟΛΑ. ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ! Καθημερινές παραλαβές από εξωτερικό. Ζητήστε κατάλογο. Τηλ.: (031) 767555, Σέργιος Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, Θεσσαλονίκη.

ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΟΙ ATARI ST-STE, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΛΙΟΙ XL, XE ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΠΛΗΡΩΣ ΑΠΟ ΕΜΑΣ! ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE + ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΓΕΡΜΑΝΙΑ. UTILITIES, GAMES, PD, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS! ΕΠΙΣΗΣ TOS 2.5 ΣΕ ROM! ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ.

SUPER διαγωνισμός FLIGHT - RACE simulator, IBM - AMIGA - ATARI, ST - MACINTOSH.
* AMIGA GAMEDISK 300 δρχ. *
* MANUALS για games - utilities *
200 DISKS το μήνα, 7.000 δρχ. Μεγάλες προσφορές για ποσότητες.
* Αντικαταβολές * Τηλ.: 8641909, Χρήστος Αγγελόπουλος, Νάξου 20Α, Τ.Κ. 112 56, Αθήνα.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Αν θέλετε να έχετε πρώτοι τα τελευταία προγράμματα για AMIGA 500, AMIGA 600 και AMIGA 500 plus, τηλεφωνήστε μας τώρα. 250 δρχ. παιχνίδι και δισκέτα. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού. Τηλ.: (01) 5743080. Μανώλης Αντωνόπουλος, Ελλης 131, Περιστέρι.

AMIGA μεγάλη συλλογή 3.000 τίτλων. Games, utilities, επαγγελματικά προγράμματα, φτηνές συνδρομές, αντικαταβολές. Τηλ.: 6381366 - 6002040, Μαύρος Αγγελος, Αιόλου 45.

HANIA AMIGA CLUB STRIKES BACK. Ακυκλοφόρητα GAMES και UTILITIES σε τρομερές τιμές, GAMEDISK 250. Πολύδωρος και Μιχάλης τηλ.: (0821) 21533 ή 29256. Δαρατσιανάκης Μιχάλης, Βύρωνος 3, Χάνια.

AN... PC - ATARI - AMIGA GAMES, ΝΕΟΙ - ΚΛΑΣΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, ΤΗΛ.: 8214613, ΓΙΩΡΓΟΣ, 2927599 ΓΙΑΝΝΗΣ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΠΩΝΥΜΕΣ, MANUALS, ΟΔΗΓΙΕΣ ΦΟΡΤΩΜΑΤΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΤΣΗΣ, ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 16-20.

Amiga PC Atari - Amstrad, Spectrum, Acorn προγράμματα από 500 δρχ. η δισκέτα. Τηλ.: 5310330, κ. Θεόδωρο, καθημερινά 11: 30 - 2:00. ΑΙΓΑΛΕΩ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ. Θεόδωρος Αναγνωστόπουλος, Χαμοστέρνας 39.

***** IDEAL AMIGA CLUB *****
Για να έχετε GAMES και UTILITIES γρηγορότερα από όλους τους άλλους. Συνδρομές - αντικαταβολές - προσφορές. Τηλ.: (01) 8959340, Λουίζος Γιώργος, Κονδύλη 5.

Amiga. Ολα τα προγράμματα και παιχνίδια τελευταίας κυκλοφορίας στην τιμή των 400 δρχ., όσες και να είναι οι δισκέτες. Τηλ.: 2626571, 2612185, Σπύρος - Κυριάκος Παπαδόπουλος, Καλυψούς 1.

ATARI. Ολα τα προγράμματα και παιχνίδια τελευταίας κυκλοφορίας, στην τιμή των 400 δρχ., όσες και να είναι οι δισκέτες. Τηλ.: 2626571 - 2612185, Σπύρος - Κυριάκος Παπαδόπουλος, Καλυψούς 1.

AMIGA software! Disk + GAME 300 + HINTS & TIPS + 100% Εγγύηση + ΚΑΤΑΛ. Τηλ.: 9624588, Δημήτρης Ποντικάκης, Σοφοκλέους 4, Ελληνικό.

Καλοκαιρινές σούπερ προσφορές:
1) Disk + game 200 δρχ.
2) Συνδρομές 160 δρχ.
3) Οι 30 πρώτοι θα διαγωνιστούν για πλούσια δώρα.
Τηλ.: 8971758, Δημήτρης Αρνόκουρος, Μαρκουτσάκη 51 - Βούλα.

AMIGA EAGLE - S0FT. Εχουμε ό,τι ψάχνετε στον τομέα του Software, 300 δρχ. GAME + DISK. Παράδοση σπίτι σας. Τηλ.: 4979668, Μπάμπης, και

4966554, Νίκος. Σταυρόπουλος Μπάμπης, Ακροπόλεως 16, Πειραιάς.

AMIGA. Ελάτε να διαλέξετε παιχνίδια από τη μεγάλη συλλογή μου. Στην προσιτή τιμή των 150 δρχ. Αντικαταβολές, συνδρομές 5.500. Τηλ.: 8627730. Αναστασία Καρύγιαννη, Μυτιλήνης 47, Κυψέλη.

Amiga - C64/128!!! ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Συνδρομές (150 disks), 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers - Περιφερειακά σε ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! Πλήρης κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ!!! Ektor - Soft... Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Τηλ.: 8618368 (+fax) και 8612475. Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Κάτω Πατήσια.

AMIGA, Utilities, Manuals. Μετατροπή AMIGA 500/2000 σε PLUS. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA σας. Πλήρες εξειδικευμένο SERVICE για A500/A2000/A3000 και MONITOR. Παράδοση αυθημερόν. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 133 41, Αθήνα.

AMIGA - GAMES. Μεγάλη συλλογή από GAMES, GAME + DISK, 250 δρχ. Αντικαταβολές + συνδρομές. Τηλ.: 3427600, Σταύρος Πατενιώτης, Τεώ 18, Ταύρος. 5:00 - 9:00 μ.μ.

AMIGA AMSTRAD 6128, 464 χιλιάδες παιχνίδια, καταπληκτικές τιμές, όλα εισάγονται, ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τηλ.: 9933080. Ασήμης Πέτρος, Πύργου Θήρας 6, Αγ. Δημήτρης.

ATARI - AMIGA PROGRAMS, Δισκέτες. Τεράστια συλλογή. Μεγάλες προσφορές. Τηλ.: 9517539 (10:00 - 20:00), Σταύρος και 9517703 (16:00 - 20:00) Γιώργος Παπαδόπουλος, Φιλαρέτου 90.

***** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE ***** Εάν θέλετε οποιοδήποτε παιχνίδι, πρόγραμμα, εφαρμογή ή κάποιο περιφερειακό για την AMIGA μέσα σε 48 ώρες, τηλεφωνήστε: 5914815. Κώστας Σινανάς, Δαβάκη 58, Περιστέρι.

DELIJOHN AMIGA CLUB. Αν θέλεις ποιότητα αντιγραφής, Δωρεάν παράδοση σε λίγες ώρες, Δωρεάν ταχυδρομικά, Δώρα για επαρχία, τότε πάρε στο 8813323 και ζήτα το Γιάννη. Δεληγιάννης Γιάννης, Πλατεία Αττικής.

AMIGA GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Games + Disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ' οίκον. Τηλ.: 5987587, Μίμης Πολυχρονίου, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω.

COMMODORE 64/128 - AMIGA!!! Πωλούνται χιλιάδες παιχνίδια!!! Επίσης πωλούνται: Commodore + Drive, XT - Turbo. Ευκαιρία!!! Τηλ.: 4181420, Μιχάλης Πετράκης, Φοίνικος 10, Πειραιάς.

***** AMIGA USER CLUB *****
* GAMEDISK 300 δρχ.
* ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
* ΤΑΧΥΤΗΤΑ Εξυπηρέτησης
* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος
* ΣΥΝΔΡΟΜΗ 100 DISKS GAMEDISK 190 δρχ.
* ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 DISKS GAMEDISK 220 δρχ.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΑΝΗΣ. ΤΗΛ.: 2797445, Γιώργος Αβραμίδης, Εργασίας 5Α, Νέα Ιωνία.

AMSTRAD 6128 - 664 - 464 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Τιμές φανταστικές. Σε εμάς θα βρείτε όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα GAMES - UTILITIES. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ και με αντικαταβολή. ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΕ ΛΙΓΟ GAMES ΚΑΙ ΓΙΑ CD-TV!! ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ.: 9349206, "MAIKL SOFT", ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

Εχετε amstrad; Τα καλύτερα παιχνίδια 400 δρχ. (Xyphoes Phantasy, Wings Of Fury, Hero Quest, B.Q.T) ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΤΖΑΜΑΛΗΣ, Π. Νιρβάνα 19, Κάτω Χαλάνδρι, Σάββατο - Κυριακή.

Χιλιάρικο η δισκέτα 3"! Κάτοχοι Α6 128, γλιτώστε 90% αυτών των χρημάτων αποκτώντας τώρα Drive 5 1/4 μόνο με 30.000 δρχ. Τηλ.: (031) 310065, Γιάννης Κωνσταντόπουλος, Αρκαδίου 12.

*** AMIGA SOFTWARE BEYONDERS *** GAMES-UTILITIES πωλούνται ΜΟΝΟ 300 δρχ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ1 Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο (01- 2752205, ΑΚΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ) για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Σπυρόπουλος Άγγελος, Ομορφοκλησσιάς 35, Καλογρέζα.

SPECTRUM CLUB ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για όλους, interface, joysticks απλά ή τιμόνια και πιστόλια, ενισχυτές ήχου, monitor, Robotics. Τηλ.: (01) 4521685, Μονογυιός Πέτρος, Ηροδότου 104, 185 38.

TRUE PC SUPPORT CLUB PC SOFTWARE: Εφαρμογές για DOS και Windows, Utilities, games. Ολα στις τελευταίες versions, Γιάννης Αδαμόπουλος. Τηλ.: 8842376, 8.00 - 12.00 π.μ.

IBM: PUBLIC DOMAIN - SHAREWARE, 12 Δισκέτες εκλεκτών προγραμμάτων (και παιχνιδιών) μόνο 3.500

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

δρχ. CALL 8650647, (8:00 π.μ. - 20:00 μ.μ.). Αστέρης Ανάργυρος, Αμοργού 1, Αθήνα.

IBM Computer Software. Ολα τα προγράμματα και παιχνίδια σε δισκέτες όλων των format. Συνεχής ανανέωση, πωλήσεις και ανταλλαγές. Χαμηλές τιμές, αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Τηλ.: 5013492, Βασίλης Γρηγοράκης, Ελ. Βενιζέλου 49, Πετρούπολη.

*** **PATRAS** - AMSTRAD - CLUB! *** ΚΑΙ *** KOSTAS - CLUB! *** ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΠΡΩΤΟΙ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ - ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES - 6128 ΑΠΟ EUROPE! ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ!!! (Αντιγραφικά, ρουτίνες, demos.) Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος, 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. Επικοινωνήστε: (061) 328260, Κώστας, κατά προτίμηση Σαββατοκύριακα. ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ PANG!!!

IBM προγράμματα, Lotto, Προπό, Computers 286, 386, 486, τιμές ΣΟΚ. Χρήστος Κράβαρης, Λαρίσης 1, Αιγάλεω, Τηλ.: 5989701.

IBM GEOSOFT. Τιμές game + 3 1/2, 270 δρχ. game + 5 1/4 190. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ KICK OFF2 με δώρο αξίας 15.000. Γιώργος Πετούσης, Νικολάου Βασαρμίδη 12, Ιεράπετρα. Τηλ.: (0842) 28720, 14:00-17:00 και 21:00-23:00 μ.μ.

* **IBM** PC SOFTWARE * Τεράστια συλλογή από Games, Programs, Utilities. Ολοι οι καινούριοι τίτλοι. Αντικαταβολές παντού. Δισκέτες σε όλα τα format. Εβδομαδιαία ανανέωση από εξωτερικό! Ανταλλαγές δεκτές. Τηλ.: 5013719, Γιάννης Ανδριανόπουλος, Αγ. Λαύρας 158, Πετρούπολη.

Amiga ΠΡΟΠΟ + ΛΟΤΤΟ. Ενα ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ πακέτο με τα δύο καλύτερα προγράμματα ΠΡΟΠΟ και ΛΟΤΤΟ για την Amiga, στην εκπληκτική τιμή των 13.000 δρχ. (ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!). Αποκλειστική διάθεση... EKTOR-SOFT. Προγράμματα - Περιφερειακά. Τηλ.: 8618368 (+ fax) και 8612475. ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Κάτω Πατήσια.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές κειμένου, spreadsheets, databases, Desktop publishing, business graphics presentation, Utilities και επιστημονικά προγράμματα.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΟΛΕΣ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ WINDOWS 3.0 & 3.1. ΤΗΛ.: (071) 231242/ (01) 6851194, Καρπενησιώτης Πέτρος, Φαλάνθου 28 - Τρίπολη.

IBM games, applications, utilities, demos. Καθημερινή ανανέωση. Αντικαταβολές παντού για 5 1/4", 3 1/2". Τηλ.: 9525660, Νίκος Κουφού, Μεγίστης 32, Καλλιθέα.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - PC GAMES Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών σε ασυναγώνιστες τιμές. Δεκτές ανταλλαγές. Ισαακίδης Ανέστης, Κύπρου 10, Τριανδρία, Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 923440.

PC GAMES, Utilities, antivirus, demos, applications για 5 1/4" και 3 1/2". Στέλνω παντού με αντικαταβολή. Τηλ.: 9593303, Αντώνης.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Προσφορά ICB: Amigadrives 17.000 δρχ!! Μνήμες 512 K + Clock 7.900 δρχ. Amiga A500 & plus, Atari 520 STE, εκπληκτικές τιμές επίσης. Εκτυπωτές Star, Seikosha, Citizen, IBM Compatibles 486 & 386 Syga 1.024x768. Τηλ.: 6380411, 6399738.

GAMEBOY!!! Μεγάλη προσφορά! Ακουστικά + Tetris + κάρτα για το CLUB + Manual!!! 25.000 δρχ. Δημήτρης. Τηλ.: 9837603.

Εχετε amiga; Αισθάνεστε ότι είναι πολύ αργή; Θέλετε 25 frames/sec σε HAM mode (scala); Εχετε βαρεθεί να περιμένετε τα προγράμματά σας να κάνουν υπολογισμούς επί υπολογισμών; Εχουμε αυτό που θέλετε: 68030 και 68881 στα 25 MHz και τα δύο, στην εκπληκτική τιμή των 140.000 δρχ. Παίρνει και επεκτάσεις 32 bit RAM. Τηλ.: 7248636 και 8618368.

ΑΠΟ ΙΔΙΩΤΗ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 1) ATARI 1040 STFM, MONITOR SMI24, DRIVES 1/4, AT ONCE 286/16 MHz με VGA! 80 ΔΙΣΚΕΤΕΣ (Calamus κ.λπ. επαγγελματικά) 5 μηνών 195.000 δρχ. και με ευκολίες. 2) CD ROM DRIVE/AUDIO για PC με 4 CDs, ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΑΞΙΑΣ ΟΛΑ 280.000, 130.000 δρχ. και με ευκολίες. 3) MONITOR HANTAPEX, Ηχεία και ενισχυτής TURBO BASS, έγχρωμο 20 ίντσες για AMIGA ή ATARI με εγγύηση από 180.000 μόνο 80.000 δρχ. λόγω ανάγκης. Τηλ.: 3637802, 3620747, κ. Γιάννη.

ATARI ST Users. Και το καλοκαίρι, η πλήρης συλλογή μας μπορεί να καλύψει την όποια ανάγκη σας για παιχνίδια και οποιαδήποτε εφαρμογή. ΚΑΛΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ. Τηλ.: 7512756, Γιώργος.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ATARI STE. Επεκτάσεις μνήμης σε φανταστικές προσφορές και σε όλες τις χωρητικότητες. Τηλ.: 7512756, Γιώργος.

AMIGA! SAMPLER - MIDI - DIGITIZER - ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - SCANNER - GENLOCKS - MODEMS - SPLITTERS - HARD DISKS - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ φωτογράφων, πελατολόγια, ταμειακές, ετικετογράφος, οικογενειακά έσοδα/έξοδα αποθήκες. Επίσης 286 - 386 - 486. Επίσης SAMPLER για ATARI. SERVICE. Ιάκωβος, τηλ.: 6852730, 6610714.

Interface VD Amiga digiview 16μπιτο HW + SW με το τροφοδοτικό μόνο 80.000 δρχ. Οποιος προλάβει. Τηλ.: 2773822, Γιώργος.

ΜΟΥΣΙΚΗ και COMPUTERS: Μάθετε ό,τι σχετικό με τη ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ (MIDI, sequencers, software, synthesizers, samplers, hard disk recording κ.λπ.) από το βιβλίο του ΑΝΤΩΝΗ ΠΛΕΣΣΑ "ΤΕΧΝΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ". Διατίθεται στα μουσικά καταστήματα και στα τεχνικά βιβλιοπωλεία. Στην επαρχία στέλνεται με αντικαταβολή. Τηλ.: (01) 8650634, 8679928 ή γράψτε: Εκδόσεις Σύγχρονη Μουσική, Σπάρτης 15, 112 52 Αθήνα.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή, εκτυπωτή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

Πωλούνται U.F.O. που μετατρέπονται και σε οθόνες για Amiga μόνο 60.000 δρχ. και ανταλλάσσονται με Computers. Τηλ.: 5310330, 11:30 - 14:00. Τηλ.: 3472832, Ακης.

286, 386, 486, καταπληκτικές τιμές, service στο Αιγάλεω, ανταλλαγές με Amiga. Τηλ.: 5310330, Θεόδωρος.

"DPL COMPUTER SHOP." ΑΓΟΡΑΖΩ, ΠΟΥΛΑΩ ORIGINAL ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ATARI - AMIGA - AMSTRAD - PC. Τηλ.: 5240986

SERVICE υπολογιστών, οθονών. Drives για AMIGA, ATARI 16.000 δρχ. Μνήμες 11.500, Ανταλλακτικά. Microstar Computers. Τηλ.: 5989701.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ. Amstrad 6128 + οθόνη 25.000 δρχ, AT - ONCE 39.000 δρχ., AMIGA 85.000 δρχ., ATARI 1040 78.000 δρχ., Computers 286, 386, 486 από 105.000 δρχ., οθόνες, εκτυπωτές δισκέτες, προγράμματα. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ATARI

Αντιπροσωπεία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719, 3642985

520 STE
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: 640x400(mono), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

1040 STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI MEGA STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/16 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI TT
(COMPUTER)

8 MB RAM
CPU: 68030/32 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI LYNX
(HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/16 MHz
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια stereo
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855-6

AMIGA A-500
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-2000
(COMPUTER)

1 MB RAM
68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-3000
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68030/16 ή 25 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-500+
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

C64
(GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια

ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

ARCHIMEDES A-310
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-3000
(COMPUTER)

512 KB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-410
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-420
(COMPUTER)

2 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-440
(COMPUTER)

4 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

AMSTRAD 464+
(COMPUTER)

64 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ήχος: 3 κανάλια stereo

AMSTRAD 6128+
(COMPUTER)

128 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ήχος: 3 κανάλια stereo.

AMSTRAD GX4000
(GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Ήχος: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Sprites: 32

NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
(GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SUPER NES
(GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge
CPU: 65C816/3.58 MHz
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 128

NINTENDO GAMEBOY
(HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.
Ήχος: 4 κανάλια stereo
Sprites: 40

SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

SEGA MASTER SYSTEM
(GAME CONSOLE)

CPU: Z80
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SEGA MEGADRIVE
(GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 80

SEGA GAMEGEAR
(HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 5.940 δρχ. αντί των 6.600 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο __________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ __________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ __________ ΤΗΛ. __________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ __________ ΗΜ/ΝΙΑ __________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΜΑΣ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ

ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ
Πανεπιστημίου 34,
Τηλ.: 3625026 *
ΑΥΓΟΥΛΕΑΣ & ΣΙΑ
Σολωμού 4, Τηλ.: 3600263 *
GUTENBERG
Σόλωνος 103, Τηλ.: 3600127 *
ΓΡΑΜΜΗ
Στουρνάρη 9, Τηλ.: 3640243 **
ΔΗΜΑΚΑΡΑΚΟΣ
Πατησίων 32, Τηλ.: 3635921 *
DPL
Γερανίου 44, Τηλ.:5240986**
ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS
Σολωμού 28, Τηλ.: 3646695 **
ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ
Νίκης 4, Τηλ.: 3235594 *
ΕΣΤΙΑ
Σόλωνος 60, Τηλ.: 3635970
ΗΒΟΣ Γ. & ΥΙΟΙ
Σόλωνος 87, Τηλ.: 3612130 *
ΘΕΜΙΣ ΚΩΣΤΗ
Μπόταση 4, Τηλ.: 3626629 *
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
Στουρνάρη 27Β,
Τηλ.: 3632044 *
COMPUTER MARKET
Σολωμού 26 & Μπόταση 7,
Τηλ.: 3611805 **
ΚΥΒΟΣ COMPUTERS
Λ. Βουλιαγμένης 122,
Τηλ.: 9025433 **
ΚΩΣΤΑΡΑΚΗ ΑΦΟΙ
Ιπποκράτους 2,
Τηλ.: 3615926*
OASIS COMPUTER
Μάρνη 1, Τηλ.: 5227591 **
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Στουρνάρη 23 & 25,
Τηλ.: 3609821 *
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ
Γραβιάς 3-5, Τηλ.: 3601591 *
ΠΥΡΙΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Ιπποκράτους 16, Τηλ.: 7602883 *
ROM SHOP
Σουλτάνη 19 **
ΣΑΠΟΥΝΤΖΑΚΗΣ
Ιπποκράτους 15,
Τηλ.: 3635352 *
SMART COMPUTERS
Μπόταση 6, Τηλ.: 3606801 **
Π. Ράλλη 170, Νίκαια,
Τηλ.: 9665511**
ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ
Στουρνάρη 33,
Τηλ.: 3632558 *
ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ
Μαυροκορδάτου 3,
Τηλ.: 3629835 *
GAMERS CLUB
Λ. Αλεξάνδρας & Μουστοξύδη
Τηλ.: 6439824**
HARD & SOFT COMPUTERS
Δεριγνύ 46-48,Τηλ.: 8815931**

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

COMPUTER SYSTEM
Εμπορικό Κέντρο Ηλιοτρόπιο,
Τηλ.: 6381366 **
FORUM AE
Μεσογείων 439,
Τηλ.: 6380363 *

ΑΙΓΑΛΕΩ

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5981621 **

ΓΛΥΦΑΔΑ

COLOSSEUM COMPUTER CENTER
Β. Γεωργίου Β' 81,
Τηλ.: 8948039 **
ΠΙΠΕΡΑΣ Α.
Δ. Μαραγκού 19,
Τηλ.: 8944775 *

ΕΛΛΗΝΙΚΟ

MICROCHIP H/Y
Τιτάνων 28 ,
Τηλ.: 9954622 **
MICROCHIP STUDIO
Βοσπόρου 30 ,
Τηλ.: 9954622 **

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

SMM ABEE
Λ. Βουλιαγμένης 401,
Τηλ.: 9710512 **

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ
Θησέως 140,
Τηλ.: 9592623 **
MICROSTEP
Αραπάκη 56, Τηλ.: 9563622 **
ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΥ Π.
Θησέως 190, Τηλ.: 9519307 *

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

PROGRESS COMPUTERS
Π. Τσαλδάρη 52,
Τηλ.: 4329545-6 **

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

MB COMPUTERS II
Σάμου 64 & Ταξιαρχών,
Τηλ.: 4921600**

ΚΥΨΕΛΗ

DATA LIMIT
Βελβενδούς 34, Τηλ.: 8819003 **

ΜΟΣΧΑΤΟ

ENTER COMPUTERS
Μακρυγιάννη 60,
Τηλ.: 9430114 **
STEP LINE
Μακρυγιάννη 7,
Τηλ.: 9303986 **

ΝΙΚΑΙΑ

ΗΛΙΑΧΤΙΔΑ
Κύπρου 75, Τηλ.: 4934688 *
MB COMPUTERS
Γρεβενών 72,
Τηλ.: 4921600 *

Ν. ΣΜΥΡΝΗ

MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24,
Τηλ.: 9350672 **
MICROCHIP 3
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311312 **

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ Χ.
Χρεμωνίδου 6,
Τηλ.: 7014742 *
MICRO ΚΙΝΗΣΗ
Ιφικράτους 23,
Τηλ.: 7016661 **

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΚΥΨΕΛΗ
Πατησίων 354,
Τηλ.: 2016678 *

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΑΝΤ
Αλκιβιάδου 113,
Τηλ.: 4113228 **
ΚΑΛΟΥΔΗ Π. & Ε.
Φίλωνος 31, Τηλ.: 4179027 *
ΚΙΒΩΤΟΣ
Δραγάτση 1, Τηλ.: 4138522 *
MICROCHIP 2
Αποστόλη 47-49,
Τηλ.: 4280146 **
ΜΠΟΣΤΑΝΟΓΛΟΥ
Μπουμπουλίνας 10,
Τηλ.: 4124588 *
ΜΥΛΩΝΑΣ Α.
Αφεντούλη 4, Τηλ.: 4511673 *
ΣΤΑΜΟΥΛΗΣ Α. & ΣΙΑ ΕΕ
Καραολή & Δημητρίου 45,
Τηλ.: 4114418*
ΣΤΑΥΡΙΔΑΚΗΣ ΕΜΜ.
Σκουζέ 4, Τηλ.: 4992648*
ΤΣΑΜΑΝΤΑΚΗΣ & ΣΙΑ
Αγ. Κων/νου 11,
Τηλ.: 4175814 *
ΤΣΙΟΥΣΤΑΣ
Κολοκοτρώνη 100,
Τηλ.: 4111827 *
ΦΕΡΟΥΣΗΣ Ι.
Δ. Γούναρη 17,
Τηλ.:4177184*

ΠΕΡΙΣΣΟΣ

ΤΣΙΡΙΤΗ ΜΗΝΑ
Σινώπης 14, Τηλ.: 2759424 *

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

ΜΑΥΡΙΚΑΚΗ Δ.
Λ. Αθηνών 34,
Τηλ.:5912786*

Π. ΦΑΛΗΡΟ

ΣΧΟΛΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Ζησιμοπούλου 64,
Τηλ.: 9429795 **

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

AMMOS COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6830113 **
COMPUTER TOWER
Β. Γεωργίου 3 **
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ Σ. & ΣΙΑ
Λ. Κηφισίας 324,
Τηλ.: 6822152 **
DATA SHOP
Πλάτωνος 7, Τηλ.: 6826593 **
ΕΥΡΙΠΙΔΗΣ
Β. Κων/νου 8, Τηλ.: 6813661 *

ΨΥΧΙΚΟ

Γ. ΑΝΤΑΛΗΣ - Ε. ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ
Λ. Κηφισίας 292,
Τηλ.: 6823447 **

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΙΑΝΟΣ
Αριστοτέλους 7,
Τηλ.: (031) 277004*
LOGICA
Κορυτσάς 7,
Τηλ.: (031) 854967 **
ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: (031) 278707 *
ΜΟΛΧΟ
Τσιμισκή 10,
Τηλ.: (031) 229738 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Αριστοτέλους 6 ,
Τηλ.: (031) 271853 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Εγνατία 150,
Τηλ.: (031) 235916 Β*
NORTHERN NETWORK
Αριστοτέλους 7,
Τηλ.: (031) 284864*
ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ
Προξ. Κορομηλά 38,
Τηλ.: (031) 264958*
ΠΑΡΖΙΑΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
Συνταγματάρχου Αβδελά 4 **
ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ
Εθν. Αμύνης 16,
Τηλ.: (031) 223966 **
GENERAL
Εθν. Αμύνης 9 (031) 285139 *

ΑΙΓΙΟ

ΑΦΟΙ ΡΙΤΤΗ
Α. Λόντου 39 **

ΑΡΓΟΣ

ΒΙΒΛΙΑΓΟΡΑ
Δαναού 12,
Τηλ.: (0751) 22563 *
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ - ΜΑΝΙΑΤΗ
Πάροδος Β. Γεωργίου 3,
Τηλ.:(0751) 24141**

ΒΟΛΟΣ

ΣΑΡΡΗΣ Ι.
Σπύρου Σπυρίδη 108 **
COMTEC
Ερμού 86, Αλμυρός
Τηλ.: (0422) 21795 **
LANTEC A.E.
Αναλήψεως 133,
Τηλ.: (0421) 24921 **

ΓΥΘΕΙΟ

CONTROL
Ερμού 12,
Τηλ.: (0733) 23632**

ΘΗΒΑ

ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Οιδίποδος 9,
Τηλ.: (0262) 23964**

ΚΑΒΑΛΑ

COMPUTER PLAN
Ξάνθης 10, Τηλ.: 24529, **
Χρυσούπολη

ΚΑΡΔΙΤΣΑ

COMPULAND
Ειρήνης 37,
Τηλ.: (0441) 43350 **
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ
Πλαστήρα 5,
Τηλ.: (0441) 41344 **

ΚΙΛΚΙΣ

ΝΙΚΟΠΟΥΛΟΥ-ΔΙΑΛΥΝΑ ΑΘΗΝΑ
21ης Ιουνίου 193,
Τηλ.: (0341) 22274 **

ΚΟΖΑΝΗ

COMPUTER WORLD
Γκέρτσου 23 **

ΚΟΡΙΝΘΟΣ

INFOTECHNICA
Δαμασκηνού 46,
Τηλ.: (0741) 26826 **
ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ ΕΠΕ
Σ. Πυλαρινού 70,
Τηλ.: (0741) 29508 **
Αδειμάντου 55,
Τηλ.: (0741) 21020 **
COMPULAND
Αράτου 7,
Τηλ.: (0741) 83733 **

ΚΡΗΤΗ

Α. ΑΣΤΡΑΚΙΑΝΑΚΗ
ΠΛ. Ελ. Βενιζέλου 3, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 284248*
ΑΠΤΕΡΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Χρυσοστόμου Επισκόπου10,
Χανιά
Τηλ.: (0821) 41661**
ΔΟΚΙΜΑΚΗΣ
Τ. Τζουλάκη 8, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 285541*
ΕΜΜ. ΧΑΛΚΙΑΔΑΚΗΣ
Εβανς 29, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 283259**
INFO
Δημοκρατίας 27, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 227510**
MEGA SHOP
α) Πλ. Καλέργων 7,
Ηράκλειο**
β) Λ. Κνωσσού 26, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 235840**
ΜΕΜΟ
Χάνδακος 29, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 287968**
Μ. ΚΥΡΙΑΚΗ
Εβανς 85-87, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 285119*
Μ. ΜΟΥΔΑΤΣΑΚΗ
Εβανς 47, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 283587*
OMNI SHOP
Κοραή 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο Astoria), Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 242503 **
ΜΑΡΑΓΚΑΚΗ - ΔΗΜΑ Ο.Ε.
Κουντουριώτη 127 , Ρέθυμνο
Τηλ.: (0831) 24725 *
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΠΕ
Λ. Κουντουριώτη 130,
Ρέθυμνο
Τηλ.: (0831) 23569**
Κ. & Η. ΠΕΤΡΑΚΗ ΟΕ
Καραϊσκάκη 22, Χανιά
Τηλ.: (0821) 23217*
MEMO COMPUTERS
Ελ. Βενιζέλου 34α, Χανιά
Τηλ.: (0821) 40800**
ΣΧΗΜΑ
Δημοκρατίας 38, Χανιά
Τηλ.: (0821) 56937*
VIDEO COMPUTER
Ι. Σφακιανάκη & Ξανθουλίδη
10, Χανιά
Τηλ.: (0821) 40339**

ΛΑΜΙΑ

ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ Ι. & Ε.
Αμαλίας 7,
Τηλ.: (0231) 38221 **

ΛΑΡΙΣΑ

ΚΥΡΑΤΣΑΣ Δ. & ΣΙΑ Ο.Ε.
Μ. Αλεξάνδρου &
Πατρόκλου 12 **

ΠΑΤΡΑ

ΑΡΙΣΤΕΙΔΟΥ ΙΩΑΝΝΗΣ
Φιλοποίμενος 47,
Τηλ.: (061) 223767 **
Κορίνθου 25 *
Α. ΠΑΠΑΧΡΙΣΤΟΥ
Αγ. Νικολάου 32,
Τηλ.: (061) 277936 *
ΕΙΔΙΚΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
Ρ. Φεραίου 104,
Τηλ.: (061) 223583 *
Ε. ΦΙΛΙΠΠΑΤΟΣ
Μαιζώνος & Ζαΐμη 22,
Τηλ.: (061) 270845
Κ.Χ. ΡΟΔΟΠΟΥΛΟΣ
Κορίνθου 274,
Τηλ.: (061) 272866 *
COMPUTER PRACTICA
Μαιζώνος 47,
Τηλ.: (061) 222240 **
ΜΑΙΡΗ ΧΑΤΖΗΙΩΑΝΝΟΥ
Μαιζώνος 20,
Τηλ.: (061) 620384 *
ON LINE SYSTEMS
Κορίνθου 381,
Τηλ.: (061) 322900 **
ΠΟΛΥΕΔΡΟ
Κανακάρη 147,
Τηλ.: (061) 277342
ΤΕΧΝΟΧΡΟΝΟΣ COMPUTER
Πατρέως 66, Τηλ.: 274025 **

ΠΥΡΓΟΣ

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Ερμού 7, Τηλ.: (0621) 29822**

ΣΕΡΡΕΣ

COMPUTER PROGRAM
Γρ. Λαμπράκη 5,
Εθν. Αντιστάσεως 7, Τηλ.:
(0321) 29256 - 64664 **

ΤΡΙΚΑΛΑ

ΜΟΥΡΙΕΛΑΣ & ΣΙΑ Ο.Ε.
Ασκληπιού 46

*Βιβλιοπωλείο
**Computer Shop

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3601761